

N° 32 • 14 JUIN 1989 L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE



52 POKES TRUCS ASTUCES VIES INFINIES

TESTS

CIRCUS ATTRACTIONS (C64 - ST - AMIGA)

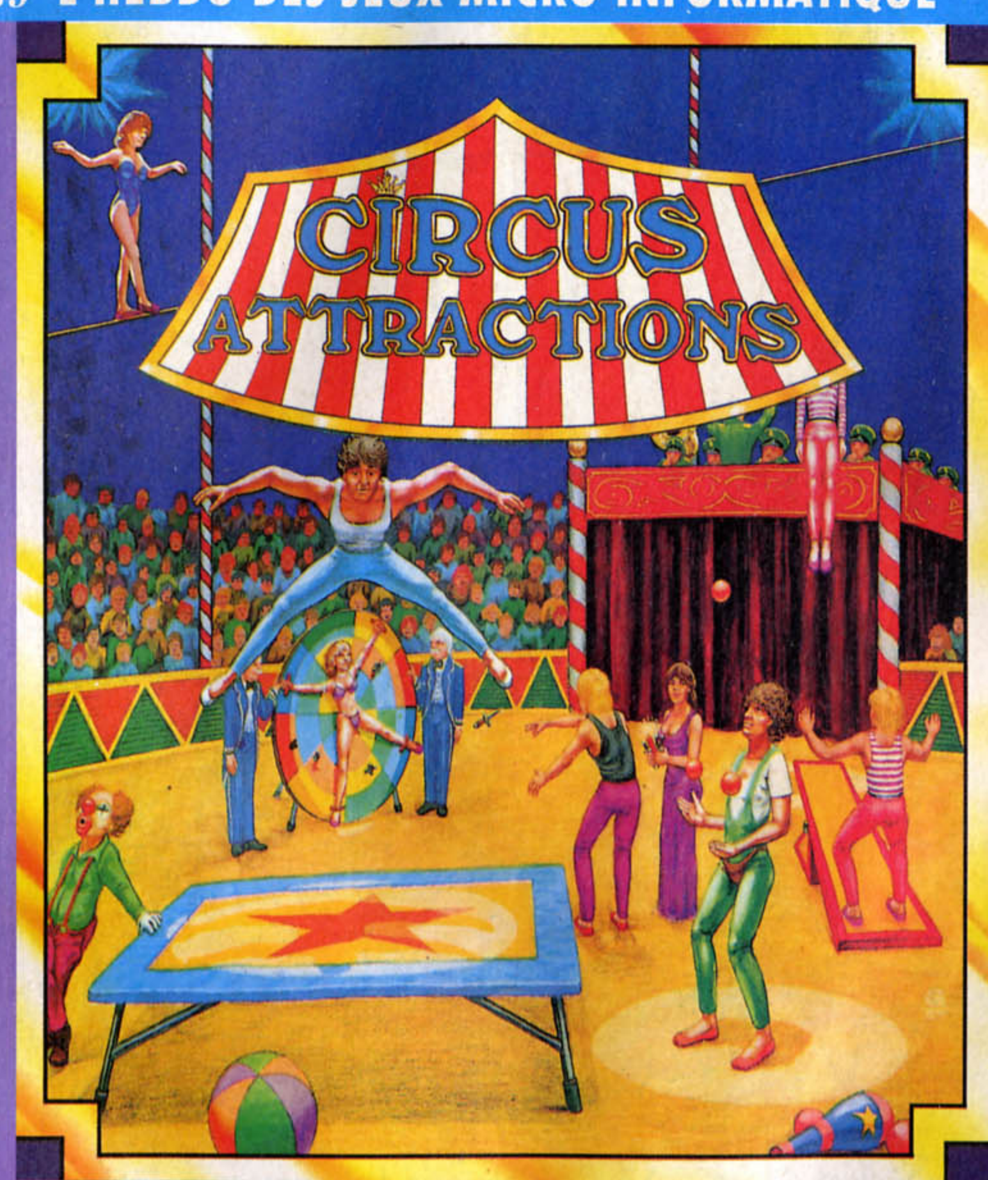
LES PORTES DU TEMPS (AMIGA)

PERSONAL NIGHTMARE (ST-AMIGA)

WINDSURF WILLY (ST) - **3D POOL** (CPC)

TANK ATTACK (C64) - **ETC...**

LES GAGNANTS DU CONCOURS DRAGONNINJA





SCOOP: LE COMPILATEUR GFA 3.0 sur ST

Previews

STORMLORD (AMIGA)
PAKIBASH (ST)
TOTAL ECLIPSE (ST)
ALPHAMAX (ST)

Les Sentinelles de l'air, un jeu micro basé sur le célèbre feuilleton du même nom.
Tous les personnages sont présents : Virgil, Prains, Lady, Pénélope, Parker ...

THUNDERBIRDS

LES SENTINELLES DE L'AIR

Grand Slam vous fera revivre les aventures de la famille TRACEY dans ce superbe jeu de rôle et d'aventure. Alors que la famille est en mission pour sauver deux mineurs piégés, les vaisseaux sont filmés par le Hood, un méchant ennemi destructeur des causes nobles. Cette vidéo des appareils doit être retrouvée et détruite. Mais durant leur recherche du Hood, la famille TRACEY doit affronter de nombreuses situations dangereuses durant lesquelles leur aide immédiate est nécessaire. Un incident requiert que THUNDERBIRD N° 4 plonge au fond de la mer pour aller sauver l'équipage d'un sous-marin nucléaire et s'assurer qu'il n'y a aucun risque pour la santé publique.
De même, Mademoiselle Pénélope et son chauffeur, Parker, sont très motivés dans la recherche d'une piste pour retrouver la cachette du Hood.

fnac

Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

Disponible sur Atari ST, Amiga, Amstrad cassette et disquette, C64 et Spectrum.



Distribué par :

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. : 16 (1) 48 98 99 00

E D I T O

«A QUOI RECONNAITRE QU'UNE SCIENCE EST UNE SCIENCE?»

...c'était le premier sujet du bac de philo cette année pour Paris. Personne ne sait ce qui s'est passé, le ministre parle de démissionner, l'enquête est ouverte... Comment le véritable sujet a-t-il pu être remplacé par ça au dernier moment?! Car le vrai énoncé était le suivant: «A QUOI RECONNAITRE QU'UN JOYSTICK Hebdo EST UN JOYSTICK Hebdo?». En attendant que l'on retrouve le coupable, voici le corrigé: «On reconnaît un authentique JOYSTICK Hebdo à ce qu'il colle vraiment à l'actualité avec ses tests impitoyables, ses previews exclusives, ses bidouilles inédites, ses rubriques passionnantes, ses super concours, son prix dérisoire, et dès maintenant à son fantastique serveur: 3615...JOYSTICK!». Avec ça vous aviez un 18/20 assuré. Si en plus vous ajoutiez: «On le reconnaît surtout à ses pin-ups d'édito, qui sont sans conteste les plus belles et les plus sexy du monde», vous aviez la mention «vraiment très très bien» garantie et les félicitations du jury...
Qu'est-ce qu'il y a? J'ai dit une c... une bêtise?
Bon, ben notes infinies à ceux qui sont concernés, hein!

Attends, je reçois un message prioritaire...
"CRIS QUEANT, branché sur le serveur 24h sur 24, reporte AMIGA CONNEXION à la semaine prochaine avec un super test à ne pas manquer: DELUXE PAINT III"
Content???

Bruno Bellamy

SOMMAIRE

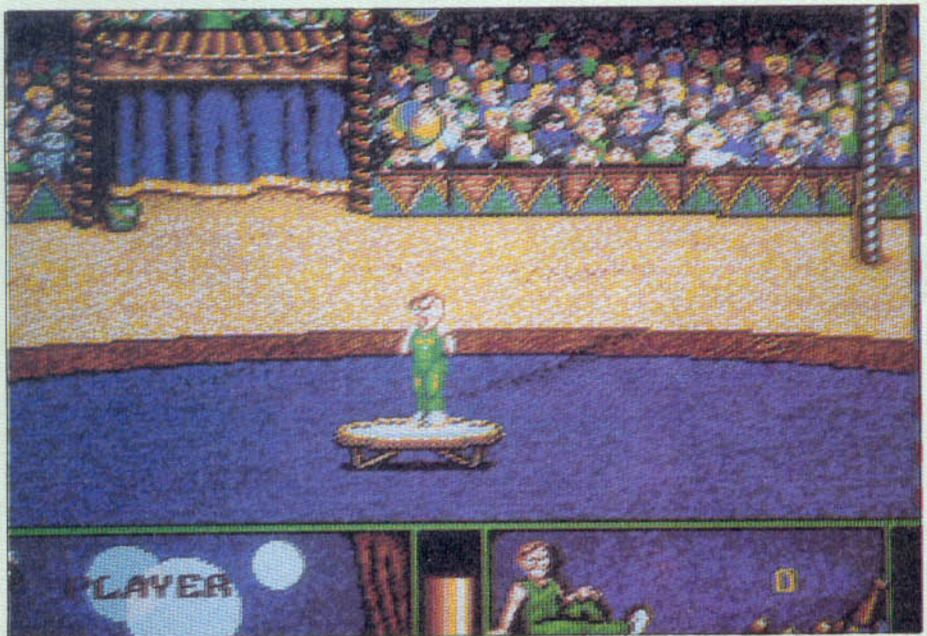
N° 32
du 14 JUIN 1989

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires

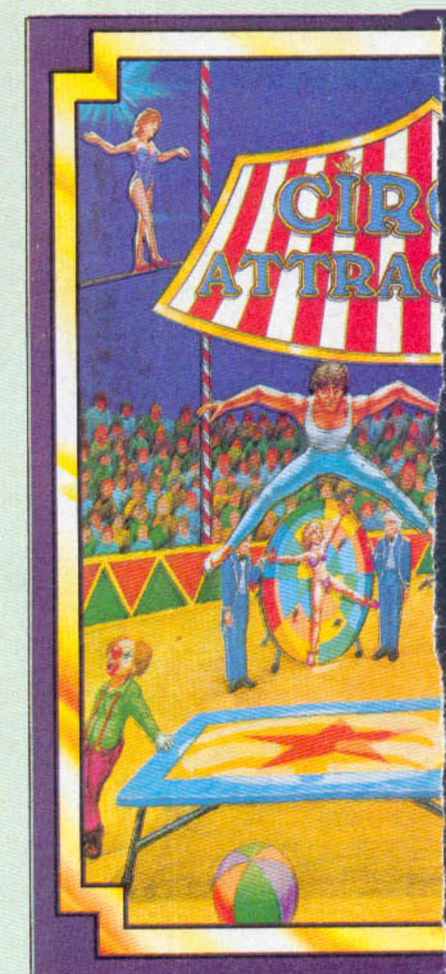
JOYSTICK Hebdo est édité par SIPRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59
Directeur de la publication : Marc ANDERSEN
Rédacteur en chef : Henri LEGOY
Manager : François LE GRIGUER
Direction artistique : Reza AFCHAR NADERI
Illustrateur : Bruno BELLAMY ; Illustré : BUG RABBIT
Publicité : André UZAN
Abonnement au journal : Publication hebdomadaire • Diffusion Transports Presse • Inspection des ventes : OPD • FabricationPAO, CHALLENGE• Photogravure BEAUCLAIR • Impression, Sima Torcy • Commission paritaire N° 70725 • Dépot légal à parution.

Tariatatsoin, taa-tsoin, taa-tadzoum! Sous le pluuuuus grAAnd chapiteau (pardon, on est dans JOYSTICK; je voulais dire «chapitô») du monde, voici les attractions du cirque: clowns bondissants sur leurs balançoires, jongleurs, funambules, lanceurs de couteau, et j'en passe!... Ca vous dirait d'essayer?

AMIGA



AMIGA

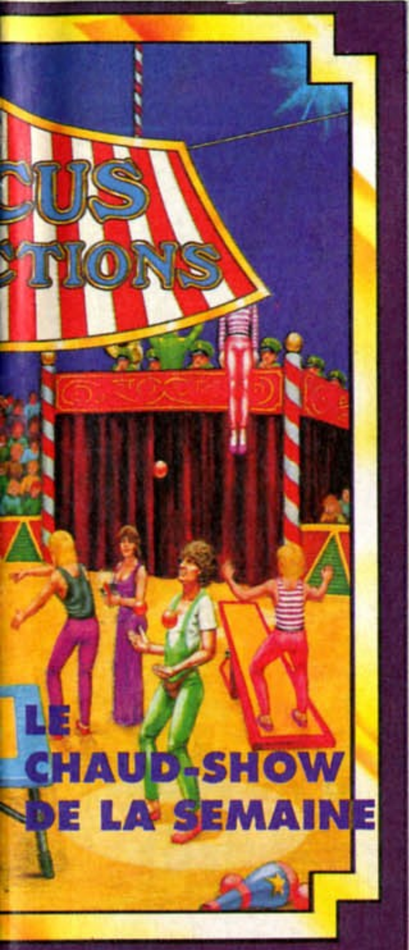


CIR ATTRA

Oui, vous, là, parmi les spectateurs! Allons, venez, descendez sur la piste aux étoiles... Voilà, vous allez voir, c'est pas si dur, mais si, mais voyons, ne soyez pas si timide... Voilà la cible sur laquelle est accrochée notre charmante collaboratrice commence à tourner... Voici les couteaux... Vous verrez, c'est vraiment du gâteau! AAAARGH! Mais qu'est-ce que vous avez fait?! Ah, c'est malin!... Ecoutez, mon vieux, si vous voulez faire du cirque contentez-vous d'une simulation sur micro-ordinateur, vous êtes trop dangereux! Barrez-vous, criminel! Ouh! Remboursez!... CIRCUS ATTRACTIONS est bien foutu. C'est en fait une compilation de plusieurs jeux d'adresse, puisque les différentes épreuves sont autant de disciplines du cirque. Faut il encore toutes les présenter! Je peux d' ores et déjà dire qu'elles sont au nombre de cinq, et je peux même ajouter qu'elles sont complètement différentes les unes des autres. Vous pouvez jouez les acrobates en incarnant un clown qui aura à exécuter les plus belles prestations sur un mini trampoline, ce qui, je vous le dis à l'avance, n'est pas de tout repos. Vous pourrez aussi, si vous sortez indemne de la précédente épreuve, faire le meneur de foires en faisant tourbillonner (épreuve plus communement appelée jonglage) de petites baballes gracieuse-







CUS
CTIONS


AMIGA


C64

ment envoyées par une jeune, et charmante créature colorée. Rêvez pas les mecs, c' est pas fini, il y a cinq épreuves, ce qui signifie donc qu'il vous reste à en endurer encore deux, et pas des moindres. Celle où vous devrez traverser le chapiteau, à première vue rien de complexe, toute la difficulté réside dans la façon de le faire. En effet, le chemin emprunté ne sera pas large pour la bonne raison que c' est un fil. Bien sûr, pensez vous, pas de danger! Dans tous les cirques actuels, ce fil se trouve à quelques dizaines de mètres de hauteur, et un solide filet amortissant les chutes éventuelles est placé à deux ou trois mètres du sol! Dommage qu'ici le programmeur ait conçu ce soft sans cette indispensable sécurité! Alors, évitez le drame pour profiter du reste! Le programmeur distrait, afin de se racheter, à su utiliser toutes les magies du jeu vidéo en mettant trois précieuses vies à votre disposition. Ensuite, si l'envie vous prend, vous pourrez faire joujou avec un ami, (mais non, pas à ça!) à ce que j'appelle connement, le jeu du levier. Jeu qui consiste à permuter les compagnons de jeux. De toutes façons, vous y verrez plus plus clair en regardant la photo ci-jointe. Pour conclure je voudrais dire que CIRCUS ATTRACTION est un soft graphiquement très bien réalisé, qui plaira à la majorité d'entre vous. Un seul regret, l' animation est un peu molle, ce qui pour du cirque est raide à avaler.


AMIGA

Ed. RAINBOW ARTS

disp. : ST - C64 - AMIGA
Testé sur ST - C64 AMIGA

B. B.
D. D.

TANK ATTACK



Qui a dit que le wargame était mort sur ordinateur, que rien ne pouvait remplacer le contact des autres pour donner un max au rendu du jeu? C' est pas moi, quoique... Toujours est-il qu' il n' y a que les imbéciles qui ne changent pas d' avis! Mais oui, je t'aime encore ma biche... Mais oui, je suis un imbécile.... Bon d'accord! Avec Tank Attack tout est bien dans le monde de la guerre sur carton, car tout d' abord, lorsqu' on ouvre la boîte, on trouve une super notice en anglais... AARRGH! Mais que fait la police? Et en soulevant la feuille de protection de la disquette, que découvre-t-on? Un plan en carton pour installer les figurines contenues dans le petit sac en plastique fourni lui aussi avec le jeu. Grâce à cet accessoire, vous n'aurez pas à vous taper le dessin du territoire de jeu, à chaque fois que vous tenterez d' éliminer vos adversaires. Le jeu, quant à lui se présente de la manière la plus classique , c' est à dire avec un menu dans lequel vous découvrez que quatre nations sont d' accord pour se foutre sur la tronche à votre convenance. Parce que vous êtes Général en chef des armées de blindés, vous allez envoyer vos unités démolir l' Etat Major ennemi. Il y a donc quatre pays, formant deux alliances, deux pactes de non agression, tournés directement vers un seul but: mettre la pâtée à l'autre bloc. Lorsque le conflit démarre, la presse locale publie des infos intéressantes et en particulier la météo, qui vous permettra de vous habiller en conséquence... Choisirons nous un trench coat, avec une écharpe assortie aux bottes, ou bien un léger polo sur un pantalon de lin dans les blancs cassés? Grâce au plan du champ de bataille, vous allez faire bouger vos pièces, tanks, voitures blindées etc... selon vos goûts, décider d' une stratégie et donner ensuite toutes les infos à l' ordinateur, qui, remplacera le jet de dés habituel, par une simulation animée de l' action que vos troupes sont en train d' accomplir. Le résultat sera affiché sur l' écran et la machine vous proposera alors un choix d' actions pour continuer le combat. Voulez vous réparer votre véhicule endommagé, voulez vous avancer, tourner, balancer une praline sur le tank d' en face, larguer la purée sur tout ce qui bouge ou même sur des batiments? OK! Pas de blême, c' est tout indiqué sur l' écran, avec de petites fenêtres et des dessins animés à l' intérieur : même les nazes pourront participer de façon efficace! Ca se joue au joystick, de préférence à deux au minimum, car seul, on a vite tendance à privilégier un camp, et à réduire le combat en un carnage rapide et sans intérêt. Pour les pirates, c'est pas la peine de chercher une copie, car sans le plan du champ de bataille, vous vous perdrez très vite dans les marais et les précipices. Ha, Le wargame sur ordinateur n'est plus ce qu' il a été.

Ed. CDS

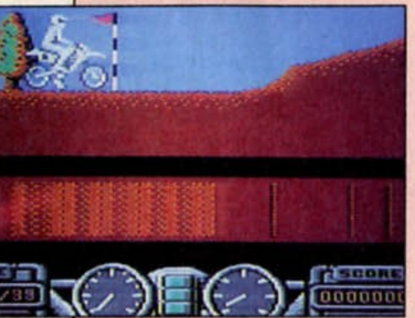
disp. : C64 - CPC - ST AMIGA - SPECTRUM

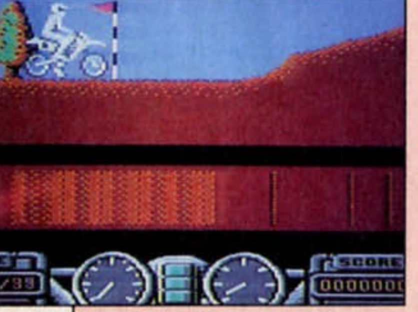
Testé sur C64

H. L.

SUPERSCRAMBLE SIMULATOR

Fou d'ascension, d'escalade difficile, de mêlée, de lutte et de bousculade j'enfourche ma YAMAHA YZ500 et, dans le rugissement d'enfer des échappements, la première engagée, tout dans le rouge (le compte-tours pas moi!),





je viens d'entamer un premier parcours. Deuxième, troisième j'aborde, à fond la caisse, une montée plutôt raide. Je rentre une vitesse en catastrophe, pour ne pas ralentir, il me faut le maximum de poids sur l'avant et je me couche sur la fourche, ouaaah! le sommet de la butte, attention à la descente. En bas, au dernier moment, un viollllent coup de reins pour relever la roue avant. Waooouh!! ça passe. Des bosses, des trous, le gravier et la boue qui giclent au moindre patinage de ma roue arrière, un tremplin, l'envol... bonjour les sensations fortes. Et les gamelles, à chaque fois que je me plante les pénalisations tombent. Moto-cross, trial, tout-terrain je m'éclate un max, et tout celà à l'écran qui contient trois zones: la partie haute avec la moto et les décors en scrolling latéral, en dessous une plage étroite permet d'anticiper avec une vue de dessus des obstacles à venir, également en scrolling, enfin, en bas le tableau de bord avec, en particulier, le sélecteur de vitesses et le compte-tours à suivre de près. Sur CPC les graphismes et les couleurs valent le déplacement. La version C64 plus pauvre en image se rattrape dans la partie sonore avec une très bonne musique. L'animation dans les deux standards suit parfaitement l'action, le motard se place en fonction de la position de la moto. Un reproche, eh oui il le fallait bien, l'impression de vitesse manque beaucoup, dommage dommage!! N'empêche que ça reste un bon jeu pour tous les fanas de motos et d'espace, un soft qui nécessite une bonne prise en main avant de devenir un vrai pro.

Ed. GREMLIN

disponible : CPC - C64

Testé sur C64 et CPC



F.L.G.

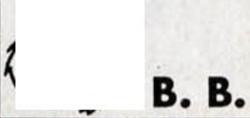
WIND SURF Willy

Voici enfin cette simulation de planche à voile dont on vous parlait en preview il y a... Je sais plus, enfin c'était y'a pas longtemps, et c'était dans votre hebdo favori! Et puis vous avez eu droit au poster, et même à un concours, alors ça doit vous dire quelque chose...

L'ambiance est tropicale, ou du moins exotique, puisque vous allez évoluer dans les mers du sud, mais aussi à MIAMI, et même au CANADA et dans l'ANTARCTIQUE!... Détail marrant: les quatre juges (parmi lesquels figure une mignonne petite demoiselle...) varient leur tenue vestimentaire selon le climat du lieu où se déroulent les épreuves. Après que vous ayez choisi votre planche et le type de voile, ce qui est important car selon l'endroit la force du vent peut être très variable). Les planches qui vous sont proposées sont des planches TIGA qui existent vraiment, ce qui prouve que les choses ont été faites avec un certain souci du détail. Dans un écran encadré, en bas, par les juges, et sur le côté, par l'affichage des points, s'affiche le paysage, et vous au milieu, avec votre planche. Vous pouvez la manipuler au joystick ou au clavier, et il y a plein de mouvements différents possibles. Attention, c'est pas facile: il va falloir tenir dessus, éviter des obstacles, franchir des portes, des slaloms, et bien sûr faire de belles figures, dont (si possible), le looping théoriquement impossible dans la réalité sur une planche à voile... tout ça sera jugé et vous rapportera des points. Selon que c'est exécuté avec plus ou moins de classe, l'expression des juges change, mais il est conseillé de regarder où vous allez plutôt que d'admirer leur bouille, dessinée comme le reste dans un style un peu B.D. très plaisant, où les couleurs et le trait sont remarquablement utilisés. L'animation des vagues, surtout, est quelque chose de fantastique, et qui fera date à mon avis dans ce style de soft. Un bon jeu sans aucun doute, et qui plus est vraiment très beau. Mon seul regret, mais c'est quasiment un point de détail: une bonne idée aurait été de mettre, en plus de la doc vraiment très succinte, quelques explications sur la planche à voile en général, les figures et leurs appellations, la structure des vraies compétitions, et puis peut-être quelques mots sur les endroits de rêve que le traverse dans ce jeu, en compagnie de WILLY...
Du bleu plein les yeux, avec le soleil, les embruns et le vent, j'entends déjà la musique des îles et les filles, hummm... super!!!



Ed. SILMARILS
disponible : AMIGA - ST
Testé sur ST



B. B.

RAMPAGE



Ce jeu dans lequel vous jouez le rôle d'un monstre (il y en a plusieurs «disponibles», tout à fait dans le style des films japonais pour les mômes, dans lesquels des dinosaures venus d'allez savoir où, envahissent des villes qui ne demandaient rien à personne), était déjà sorti depuis pas mal de temps sur ST, où on l'avait remarqué tout particulièrement du fait que les sprites étaient très gros. C' est quoi qu' il faut faire dans ce jeu? Savoir que vous êtes un monstre et ensuite casser des immeubles, écrabouiller les voitures, les tanks et les hélicoptères qui tentent de se défendre contre votre monstrueux appétit de destruction. Bref, c'est un jeu d'action où vous êtes le méchant, ce qui nous change un peu. Dans cette version AMIGA, les sprites sont un peu plus petits que dans la version ST, ce qui n'est pas plus mal puisque du coup on a une plus grande liberté de mouvements. C'est peut-être aussi un peu plus coloré, mais la grosse différence est un gros défaut: dans la version ST, les monstres non utilisés (car on peut jouer jusqu'à trois: deux joysticks plus clavier, à chacun son monstre!) étaient «manipulés» par le programme. Dans la version AMIGA, les monstres qui ne sont pas manipulés par des humains sont tout simplement laissés de côté... et ne servent à rien. Dommage, ça enlève pas mal de l'intérêt du jeu.

Ed. ACTIVISION

disponible : AMIGA
Testé sur AMIGA

B.B.

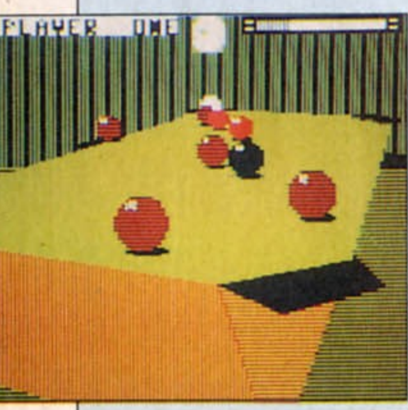
3D POOL

C'est un billard américain. Il se joue donc avec quinze boules enfermées, en début de partie, dans un triangle. 3D-pool a une particularité pour le moins étrange : ce n'est pas le joueur qui se positionne autour du billard, c'est la table toute entière qui pivote! De quoi épater les spirites du voisinage! L'avantage, pour le programmeur, c'est qu'il n'a pas à gérer la perspective du décor, lequel est réduit au strict minimum.

Autre particularité non moins étrange : 3D-pool n'a pas de queue (je vous dispense des vannes graveleuses qui vous viennent à l'esprit). Comme la frappe se fait toujours dans le même sens, il faudra tourner la table jusqu'à ce que la boule visée soit correctement alignée. On peut aussi se placer au ras du feutre (c'est très spectaculaire) ou bien prendre de la hauteur. Les déplacements sont un peu saccadés mais il faut pas charrier : c'est de la 3D à faces pleines, un sacré sport pour un CPC! Le graphisme en mode 1 est assez épais et les quatre couleurs sont justes suffisantes pour le jeu. Sous certains angles, le billard a un look bizarroïde. Dans les coins supérieurs, 3D-pool montre la couleur de la boule à frapper en premier, la boule blanche du billard et une barre. En cas de faute, le second coup concédé à l'adversaire est matérialisé par une boule supplémentaire. Un réticule rouge sur la boule blanche indique l'endroit où sera porté le coup. On peut ainsi déterminer l'effet ou la puissance que l'on peut estimer grâce au curseur de la barre. Le bruitage du choc des boules est absolument fabuleux. On s'y croirait! Les boules gerbent en tous sens; pendant qu'elle roulent, on peut déplacer le point de vue pour suivre l'action, se mettre dans l'axe d'une boule qui grossit alors à vue d'oeil! Bravo pour le calcul, les Firebirds ont fait fort!

Ce qui précède, c'était pour le bon. Car il y a aussi quelques bugs, à commencer par la notice en français, très bien traduite, avec en prime les règles officielles du billard. Alors? Qu'est-ce qui ne va pas? C'est que, mon bon monsieur, ils ont oublié d'imprimer quelle touche il faut taper pour accéder aux options. J'ai découvert par hasard que «U» permet de se placer à l'opposé de la table, mais il en existe d'autres, dont un zoom et des analyses de jeu. Pour une fois, j'ai regretté de n'avoir pas la notice written in english! De quoi avoir les boules! Impossible aussi d'entrer son propre nom. Au bout d'un moment, m'appeler Fast Freddy ou Billy the Kid, ça me gonfle. Et puis, comme je ne suis pas une bête du billard, il m'a fallu un dictionnaire pour m'apercevoir que le «hard luck» final signifie en fait «quelle guigne!». Je me doutais bien que j'avais été mauvais...

Jouer sans queue demande un minimum de pratique. Le seul avantage, c'est qu'on ne risque pas de déchirer le feutre. L'inconvénient, c'est que la précision d'un coup en pâtit. 3D-pool n'en est pas moins un jeu très spectaculaire pour découvrir le billard enfumé des polards US.





Ed. FIREBIRD

disponible : CPC
Testé sur CPC

TGV



PRESENTE

SILKWORM



Une jeep et un hélicoptère. Avec Silkworm vous êtes deux pour en venir à bout.



AMIGA • ATARI ST • AMSTRAD • C 64

SILKWORM

Virgin Games

COLLECTION ACTION AVENTURE

LA PRESSE ANGLAISE UNANIME

Effets sonores	91%	Animation	96%
Graphismes	93%	Intérêt	89%

TOTAL : 93%

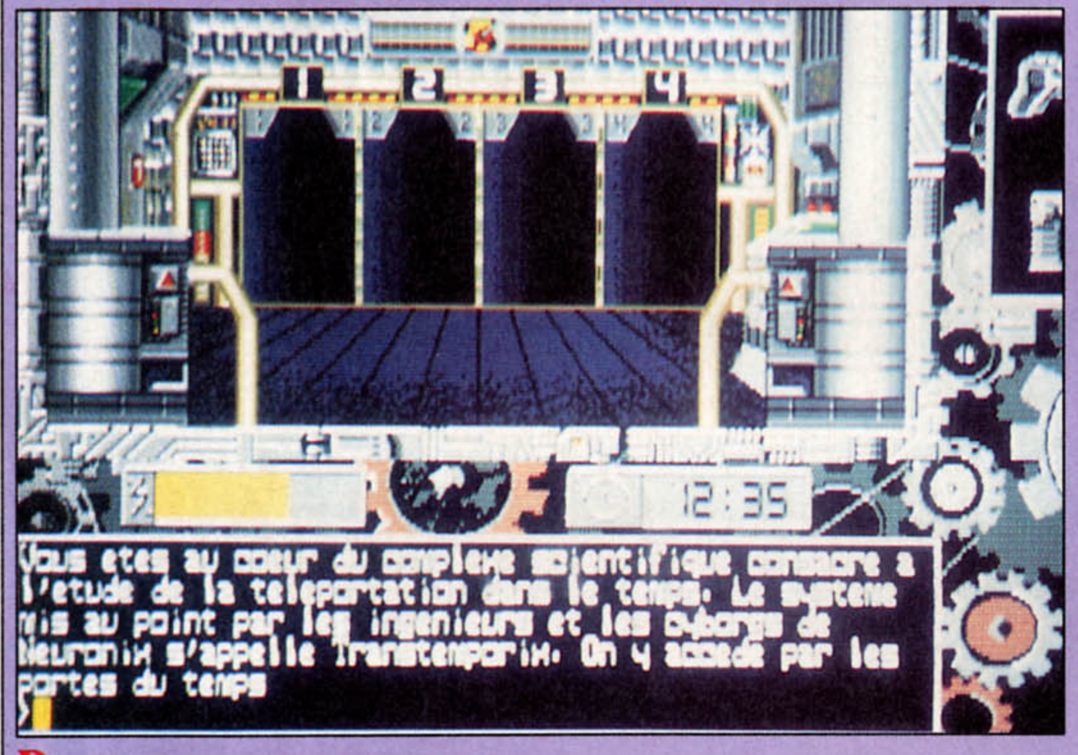
Games Machine • Commodor User Super Star
Zapp Sizzler • The One



13, place des Vosges
75004 PARIS
TEL. 42 77 34 76

LIAISON INTERNATIONALE

LES PORTES DU TEMPS



Dans les temps les plus avancés de l'histoire de l'humanité, à une époque où les robots, émotifs et intelligents, faisaient partie du quotidien, une terrible erreur fut commise par les scientifiques de la base de NEURONIX (Alaska). Durant une expérience bactériologique mettant au point un virus des plus meurtriers, et suite à une mauvaise manipulation, le terrible fléau qui résidait en ce microbe se propagea dans tout le complexe. Un petit groupe de chercheurs contaminés, pris de panique, se rendit en salle de téléportation, et changea d'époque, croyant peut-être ainsi échapper à son sort. Ils le firent certainement sans penser qu'en propageant la maladie dans les siècles antérieurs, ils seraient capables de modifier irrémédiablement le cours de l'histoire. Mais ne vous inquiétez pas, comme dans tous les bons vieux jeux d'aventure, réside un espoir en quelqu'un ou en quelque chose. Ici l'espoir c'est MARTIX, heup pardon, L'AGENT MARTIX, désigné par le haut secrétariat à la défense pour (comme d'habitude) sauver l'humanité. Pour cela vous bénéficierez (après avoir acheté le soft, ce qui est impératif) de l'aide d'un cyborg de référence RX22 et de prix inconnu (c'est au cas où vous seriez désireux d'aller chez le DARTY d'en face voir s'il n'en reste pas un ou deux) qui sera durant votre recherche plus qu'une machine, un véritable ami. Avant de vous engager dans ce long périple, vous devrez décongeler le petit cyborg, qui ayant voulu neutraliser nos savants, se fit purement et simplement jeter dehors, dans le vent, le froid, la glace, la neige. Pauvre petite bébête comme dirait B.B (pas Bruno Bellamy, l'autre). Enfin bref, après avoir accompli ce sauvetage, vous pénétrerez dans une des 4 portes du temps qui donnent accès à 4 lieux et à 4 époques différentes, là où malheureusement, se trouve notre bande de zigotos à moitié givrés, qui, si vous ne les arrêtez pas vite, étant donné leur extrême générosité, feront partager le virus aux hommes du passé. Durant votre évolution, vous vous balladerez dans de vastes régions







comme par exemple certaines provinces du Japon ou en Ecosse sur les bords du Loch Ness, qui sont entre parenthèses très bien dessinées. Vous pourrez également dialoguer à l'aide du clavier avec les différent personnages que vous rencontrerez sur le chemin; mais ce n'est pas tout: pour ceux qui comme moi aiment les bons jeux d'aventure,et qui don't know toutes les subtilités de l'English, je les rassure car le soft, édité par une NOUVELLE boite française, LEGEND SOFTWARE, est bien sûr toute en notre bonne vieille langue natale, à savoir le français (c'est dur le métier de pigiste, hein). Ne partez pas, c'est pas fini, car une fois arrivés dans ces contrées lointaines, les gens pourront employer un langage typiquement "historique" ou "géographique" (lieux, événements etc...) que vous, joueurs invétérés ne comprendrez peut-être pas, alors pas la peine de se faire des cheveux blancs et de se replonger dans les vieux cahiers, car la doc est là et vous aidera (ça rime, j'ai toujours cru avoir manqué ma carrière de poète) en vous expliquant tout, par exemple: Antisuyu: région d'Amazonie appartenant à l'empire Inca. A tout moment, dans le jeu, vous pourrez prendre ou poser des objets qui vous serviront dans diverses actions comme l'ouverture de la porte blindée donnant à l'extérieur pour la décongélation du RX22. AH!!, je suis impardonnable: j'allais oublier de vous parler de la musique qui, bien faite, vous résonnera dans les tympans durant tout le jeu (qui est en 4 disquettes; ça promet d'être long!) et vous plongera dans cette athmosphère futuriste ou antique comme vous voulez.

Enfin voilà j'ai maintenant fini de parler de ce soft qui a bénéficié d'une réalisation remarquable et d'un très très grand intérêt, auquel je garantis une durée de vie de plusieurs mois. BRAVO à LEGEND SOFTWARE qui pour un premier jeu, frappe très très fort.



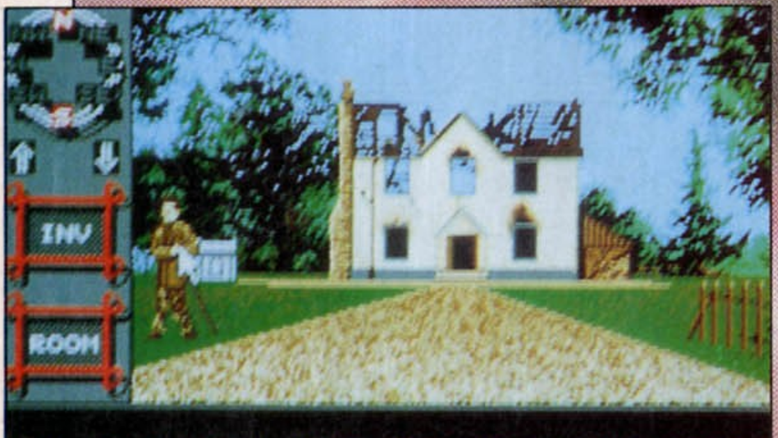
Ed. LEGEND SOFTWARE

disponible : AMIGA

Testé sur AMIGA

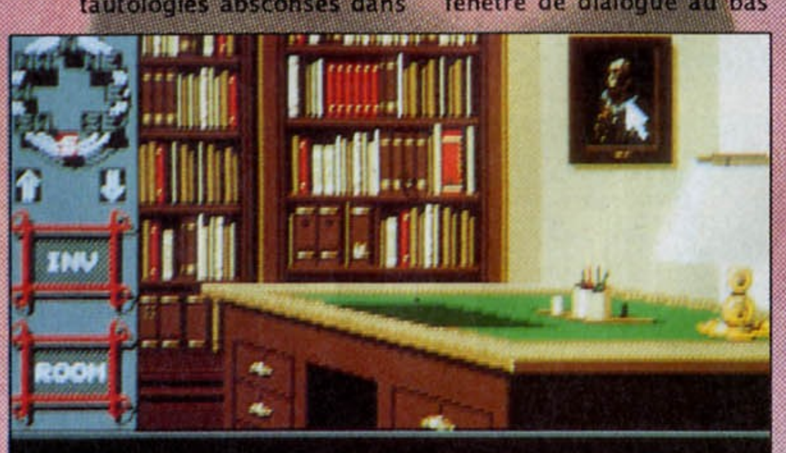
D. D.

PERSONAL NIGHTMARE



Vous voici de retour, après bien des années d'absence, dans le petit village de Tyntham Cross où vous avez passé votre enfance de fils de vicaire. C'est une lettre angoissante de votre mère qui vous a poussé à revenir, un peu en catastrophe...

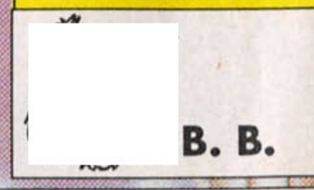
Vous arrivez dans le morne hotel «DOG & DUCK», et tout de suite l'ambiance a quelque chose de pas clair. Une sombre menace semble peser sur la bourgade, et quelque chose de satanique couve dans une atmosphère de plus en plus sombre... Il y a de la sorcellerie là-dessous, et l'attitude peu engageante des lieux et des autochtones ne fait rien pour diminuer votre inquiétude. En fait, la réalité va bientôt devenir un cauchemar! Pour vous réveiller, deux solutions: éteindre votre bécane (ça, c'est radical! Un diable numérique, en général, n'y résiste pas) ou résoudre l'énigme de ce village. La tâche s'annonce rude, parce que le jeu compte pas moins de 5 (cinq! (la parenthèsite, maladie qui pousse les rédacteurs à se répandre en tautologies absconses dans des parenthèses toujours plus inutiles, frappe essentiellement ceux qui ont eu l'occasion de travailler avec Michel DESANGLES (ne vous inquiétez pas, ce n'est pas contagieux pour le lecteur))) disquettes! Pour jouer (vous aurez compris, je pense, qu'il s'agit d'un jeu d'aventure), il suffit de cliquer à la souris; sur les objets, gens ou lieux dans la fenêtre où la scène est représentée sur les icônes de direction qui permettent de se déplacer, sur les icônes qui permettent de faire l'inventaire de ce dont on dispose (car vous pourrez ramasser des indices (ça vous sera bien utile (mais vous deviez vous en douter), ou encore (et surtout (non, sans blague, c'est vrai!)) sur les actions possibles, exprimées sous forme de texte dans une fenêtre verticale sur le côté de l'écran. Le système de dialogue est d'ailleurs très pratique: on clique par exemple sur le mot «OPEN» (car ce soft est en anglais), ce qui affiche «OPEN» dans la fenêtre de dialogue au bas de l'écran, puis on clique dans l'image sur la fenêtre (la fenêtre dessinée dans l'image, pas dans la fenêtre où se trouve l'image... vous me suivez toujours?), ce qui affiche «WINDOW». On clique à droite pour valider... Et ça marche! On peut tout aussi bien écrire «OPEN WINDOW» au clavier, mais c'est moins rigolo, alors que le système par clicks empêche toute erreur de syntaxe (l'occasion de réviser votre anglais !). Les graphismes sont beaux (les couleurs s'assombrissent au fur et à mesure que la nuit tombe...), le système de jeu exemplaire, la présentation irréprochable, et le scénario, dont l'ambition est rien moins que d'être celui d'un jeu d'aventure d'horreur, semble être à la hauteur. Seule galère: les cinq disquettes, qui assurent certes une belle présentation graphique et une complexité dans le scénario qui ne déplaira pas aux amateurs du genre, assurent surtout des manipulations sans fin pour échanger les disques dès qu'on change de pièce, ce qui est assez fastidieux.





Ed. HORROR SOFT

disponible : ST - AMIGA
Testé sur ST
AMIGA



B. B.

MILLENIUM 2.2

En septembre 2200 (plus exactement le mercredi 12, à 14H 42, heure de Quimper), la Terre fut sauvagement (quoique inconsciemment) agressée par un astéroïde de je ne sais plus trop combien de paquets de millions de tonnes, qui fit du globe terrestre ce qu'une balle de tennis expédiée par LENDL ferait d'une religieuse au chocolat oubliée bêtement au milieu du court central de ROLAND GARROS... Autant dire que toute civilisation prit fin, et pas qu'un peu! Comme ça se passe dans le futur, on a quand même eu le temps d'installer des bases sur la lune et diverses installations dans le système solaire, où demeurent donc les quelques survivants de la race humaine. Heureusement, dis-donc, sans ça le jeu n'aurait pas existé... Comme scénario, ça se pose là! Ils ont vraiment rien que du marshmallow dans la tronche, ceux qui nous pondent des chieries pareilles? Comment veux tu qu' on s' intéresse un poil de cul d' instant à ce genre de connerie? J' te le demande! Bref vous êtes l'un de ces survivants, et comme vous êtes responsable des recherches sur la terraformation (procédé qui consiste à rendre habitables (donc aussi semblable que possible à la Terre) les mondes hostiles, l'avenir de la race va reposer sur vos épaules, puisque c'est vous seul qui pouvez aménager des planètes, et peut-être même un jour rendre cette bonne vieille terre de nouveau vivable. Vous avez le contrôle de ces installations, et vous pouvez examiner l'état des différentes bases dans tout le système solaire. Aucune action dans ce jeu, qui plus que comme un jeu d'aventure se présente comme un jeu de stratégie et surtout de gestion: survivre, construire, évoluer, tels devront être vos objectifs. Qu' est ce que je vous disais! C' est nazebroque et rien de plus comme idée et ça se vend! Ha, parce qu' il y a des cons qu' achètent? Rien de bien palpitant donc dans cette épopée aux graphismes austères, au son minimaliste, et dont les versions ST et AMIGA ne diffèrent en rien. La traduction française dans la doc est carrément catastrophique, que c'en est à point que tellement que ça y mérite que j'en cause de celui duquel, que vraiment parce que bon!... Pour les passionnés des jeux de ce genre, uniquement, mais qui lui trouveront sans doute une durée de vie très limitée.

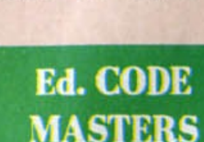
Ed. ELECTRIC DREAMS

disponible : ST - AMIGA
Testé sur ST AMIGA

B. B.

ARCADE FLIGHT SIMULATOR

L'aventure commence en effet pendant la première guerre mondiale et nous amène jusqu'à la troisième (quoique, d'après Giraudoux, «la guerre de trois n'aura pas lieu». Bon OK, c'est môôôvais...)
La piste herbeuse est tout en bas, loin, très loin. Pour arracher le minuscule biplan du sol il faut tirer sur le manche, pour descendre on pousse. C'est élémentaire, la simulation ne va pas plus loin. Après, il faut surtout se préoccuper d'abattre la dizaine d'avions ennemis et c'est là que ça se corse car ces zincs savent manoeuvrer et ils tirent juste. Pour les avoir, il vaut mieux attaquer par derrière en évitant de canarder comme un dingue parce que les munitions, il y en a pas des masses et on est pas toujours dans les parages d'une base. A éviter aussi : l'attaque de face car l'ennemi n'hésite pas à vous rentrer dedans et c'est toujours le joueur qui va au tapis! Jusque là, Arcade Flight Simulator a un petit air sympa genre 1943 mais avec quelques plus comme par exemple le plein que l'on refait en passant en rase-mottes sur l'icône «fuel». Pas facile lorsque plusieurs zincs ennemis vous cherchent et qu'il faut plonger en piqué sur le carburant. La jauge à gauche de l'écran sert d'altimètre et il faudra faire gaffe aux arbres et aux bâtiments. Le clou du soft est une mission de bombardement, épreuve nécessaire pour changer de guerre, de décor, d'avion et bien sûr de niveau.
Le jeu, des fois que vous ne l'auriez pas deviné, se déroule en scrolling vertical. Dès l'envol, on peut rebrousser chemin ce qui vous amène sur un océan mal fréquenté puisque l'ennemi y est présent et le kérosène rare. En sortant sur un côté de l'écran, on réapparait de l'autre. L'adversaire connait ce truc et ne se laisse pas semer (on est quand même pas dans un vulgaire Pac-Man!)
Arcade Flight Simulator peut se jouer à deux. Mais si l'un des joueurs perd ses trois avions, c'est le «Game Over» collectif. Pas de vol en solo, donc, pour le champion! A condition de n'accorder aucun crédit au mot «simulator» (un terme que Code Masters a largement galvaudé) on peut prendre son pied et pas qu'un peu. Un seul regrêt associé à une suggestion : pourquoi ne pas éditer ce «budget» sur disquette?



Ed. CODE MASTERS

disponible : CPC
Testé sur CPC K7

TGV

PAKIBASH

C'est un nouveau (play it again, Sam!...) JDTASV (soit Jeu De Tir A Scrolling Vertical, mais c'est la dernière fois que je le répète!...) qui nous arrive là. La différence essentielle avec ses prédécesseurs, c'est que les méchants que vous devez canarder avant qu'il n'aient eu la même idée sont de petits fakirs (les PAKIS) juchés sur des tapis volants. Ils ont en effet décidé d'envahir tout l'univers et vous, KU KLUX JOE, vous devez vous débrouiller pour qu'il n'en soit rien. Côté jeu, il faut remarquer que le décor est plus large que l'écran, et qu'un scrolling horizontal peut donc s'ajouter au scrolling vertical, ce qui compense un peu le fait que ce dernier soit un peu saccadé. Il faut dire à sa décharge (et donc publiquement) qu'il est plein écran. Il faut dire aussi à sa recharge (les piles JOYSTICK HEBDO ne s'usent que si l'on ne s'en sert pas) qu'il n'y a même pas de musique pendant le jeu. Bref, c'est original mais moyen.



KU KLUX SOFTWARE sur ST

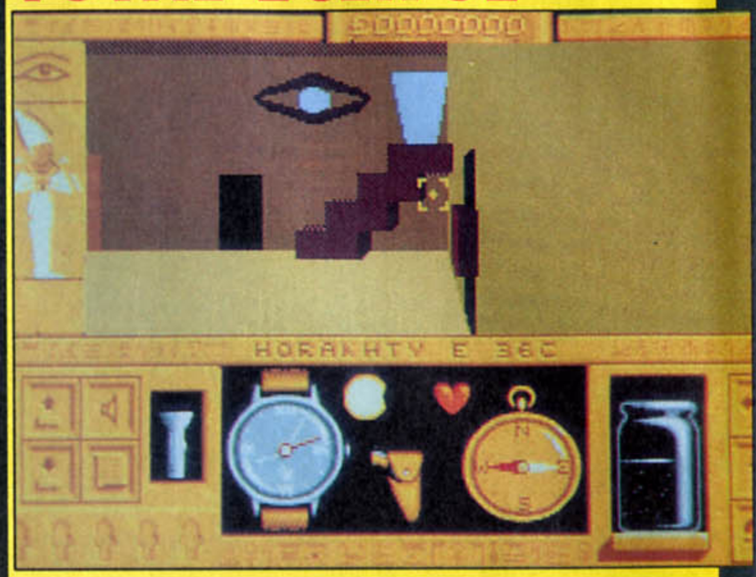
STORMLORD

Déjà révélé sur CPC comme un jeu très bon et surtout très beau (en regard des capacités de la machine), STORMLORD sur AMIGA est carrément somptueux: les animations ont beaucoup gagné, les décors où apparaissent par instants des éclairs plus vrais que nature sont magnifiques, et surtout les couleurs de l'AMIGA sont pleinement utilisées, et donnent un relief vraiment fantastique à l'univers de STORMLORD... et je ne parle pas du relief des fées, qui vaut lui aussi largement le détour! La qualité de cette adaptation est saisissante, et on aimerait bien en voir d'aussi belles plus souvent!

HEWSON sur AMIGA



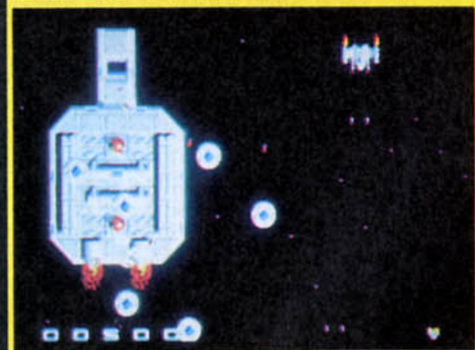
TOTAL ECLIPSE



Déjà testé en PSST! sur AMIGA dans JOYSTICK «YAPAPLUBO» HEBDO N°30. Au fait, j'y pense, le nom de l'éditeur y avait une erreur, il s'agissait de MICRO STATUS. Voilà la preview de ce soft d'action-aventure 3D temps réel formes pleines etc, etc, dans le style de DRILLER, mais cette fois sur ST. Comme on pouvait s'y attendre avec ce type de soft où l'essentiel de l'image est calculé, la version ST ne diffère en rien de la version AMIGA. C'est pas gênant, parce que c'est de toutes façons un très beau soft qui s'annonce là, et j'ai hâte d'y comprendre quelque chose...

MICRO STATUS sur ST

ALPHAMAX



Non! C'est pas vrai?!... Un SPACE INVADERS, là, sur l'écran de mon ST unique et préféré, en 1989?... C'était bien la peine de faire la révolution, tiens! Ben comme ça on va fêter le bicentenaire du SPACE INVADERS en même temps; plus on est de fous, plus on rit! Qu'est-ce que je vais bien pouvoir vous raconter, moi, du coup? Tiens, je sais! Je vais faire de la pub à GOURIO: «Un ordinateur fait au bas mot 1 million d'opérations à la seconde, mais il a que ça à penser, aussi». C'est un extrait de «BREVES DE COMPTOIR», un bouquin indispensable de Jean-Marie GOURIO, édité par Michel LAFON. Achetez-vous plutôt ça plutôt qu'ALPHAMAX, c'est sûrement moins cher et au moins ça vous fera marrer.

NEW DIMENSION sur ST

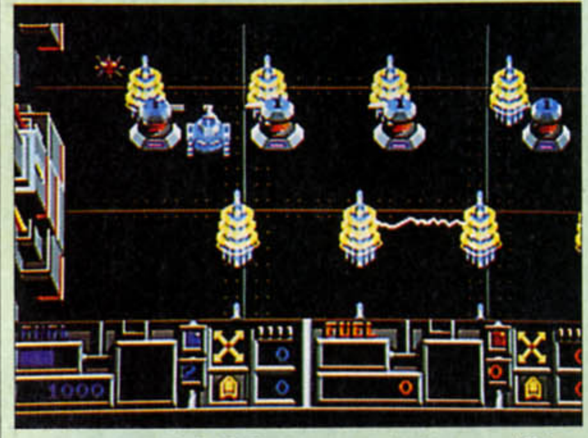
Une nouvelle rubrique qui vous présente, désormais les softs, déjà testés sur un autre standard et que vous retrouverez dans nos anciens numéros...



VINDICATORS

(DOMARK)

Nouvelle version AMIGA
Déjà testé sur ST
Dans JOYSTICK HEBDO N° 26



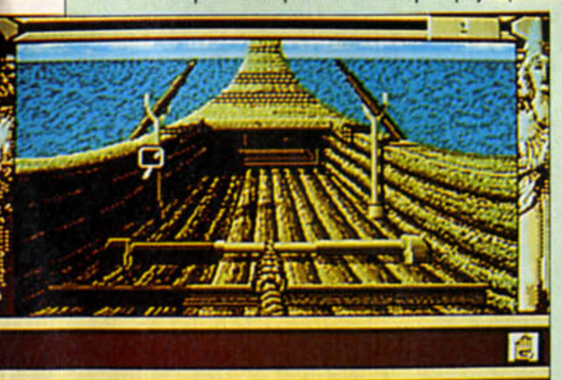
Sur AMIGA, VINDICATORS n'est pas particulièrement différent de ce qu'il était sur ST: même type de décors, mêmes animations, même maniabilité... Les décors et obstacles reposent sur le même principe, même s'ils semblent disposés différemment. En dehors de ça, ben c'est le même jeu, tout bonnement...

GRAND MONSTER SLAM

(GOLDEN GOBLINS)

Nouvelle version ST
Déjà testé sur AMIGA
Dans JOYSTICK HEBDO N°28

Quasiment aussi beau que sur AMIGA, GRAND MONSTER SLAM sur ST est aussi rigolo, aussi bien conçu, et toujours aussi plein d'une dérision à l'égard des softs de simulation sportive, dont la micro avait bien besoin depuis qu'on nous submerge de foot, de hockey, de volley, machin-truc-ball sur micro. A croire que les programmeurs sont tellement dépourvus d'imagination qu'ils n'aient plus d'autre recours que de mettre sur disquette les derniers passe-temps un tant soit peu physiques qui subsistent dans le monde de la réalité (vous savez, ce truc en 3D formes pleines qu'on peut voir en vrai relief sans lunettes spéciales et qui résiste quand on essaye d'y toucher)... En plus d'être dérisoire, ce soft est très bien fait, alors que demander de plus? L'adaptation sur ST? Eh ben voilà, emballé, c'est pesé! Bougez avec GOLDEN GOBLINS!...



EXPLORA II

(INFOMEDIA)

Nouvelle version AMIGA
Déjà testé sur ST
Dans JOYSTICK HEBDO N°3

Un jeu d'aventure génial, le deuxième du nom, des graphismes superbes, des sons digitalisés de partout et tout à la souris, oui vous l'avez deviné c'est effectivement EXPLORA II, qui est enfin disponible sur AMIGA. Je rappelle le scénario pour les partisans acharnés de l'AMIGA dédaignant lire des articles portants sur des softs ST. Après avoir, non sans peine retrouvé le meurtrier de votre père, vous vous apprêtez à revenir au château familial avec bien sûr comme moyen de transport: l'EXPLORA (merveille technologique, permettant des téléportations temporelles). Hélas la phase de translation est perturbée par un dérèglement des turbines temporelles entrainant une surconsommation de métal indispensable au fonctionnement de l'engin. Vous vous retrouvez à nouveau propulsé dans un vaste monde inconnu parsemé d'embuches où votre principale préoccupation sera de trouver le métal cher à EXPLORA. Ce soft maintenant adapté sur AMIGA, ne perd rien de son intérêt, de ses graphismes, de ses sons, mais au contraire profite de la puissance de cette bécane pour être encore plus beau et plus jouable. Encore un soft qui fera des heureux chez les amigaistes.



MICROPROSE SOCCER

(MICROPROSE)

Nouvelles versions ST et AMIGA
Déjà testé sur CPC
Dans JOYSTICK HEBDO N°30

Nettement plus beau (mais ça paraît logique) que sur CPC, MICROPROSE SOCCER est plus joli graphiquement sur les 16 bits (mais quasiment semblable sur les deux machines), fonctionne sur plein écran et scrolle dans les quatre directions. Il y a aussi beaucoup d'options et de paramétrages divers, comme la possibilité d'avoir la musique pendant le jeu, et celle de revoir un but au ralenti, qui tout en étant un peu «gadget» sont quand même des plus qui peuvent placer ce foot en concurrent direct de KICK OFF. La jouabilité de MICROPROSE SOCCER n'est cependant pas totu à fait aussi bonne, et si les sprites sont plus gros et que la balle, très bien dessinée, a elle aussi son ombre qui grossit sur l'herbe du terrain quand elle part en l'air, l'animation n'est pas tout à fait aussi rapide. Il faut tout de même noter l'option qui permet de choisir entre la prise en charge de la balle automatiquement par le joueur le plus proche de celle-ci ou en mode manuel selon votre bon vouloir.



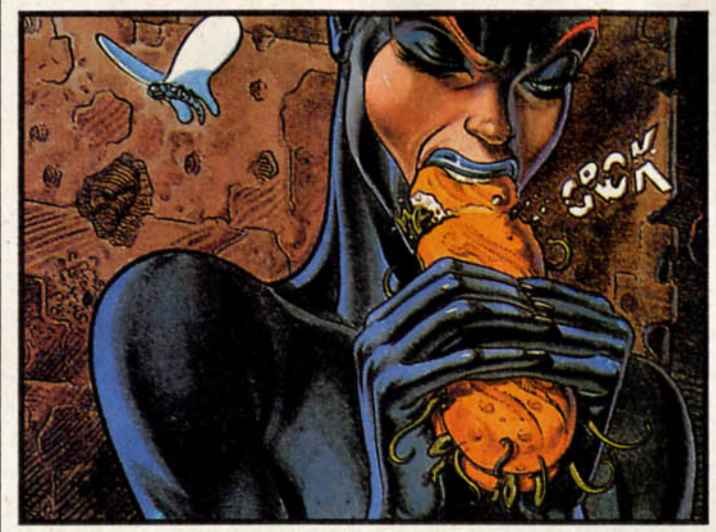
INFOS PA

ATARI

Pas de problème, avec le Méga ST et le logiciel CALAMUS, on peut piloter une photocomposeuse linotype 300, et fabriquer ainsi le dazibao du lycée, c' est chic, un peu cher, mais chic! D' autre part, il semblerait que la laser SLM 804 serait tout à fait compatible Postscript, ce qui remplira de joie tous les adorateurs d' ALADIN à condition qu' ils aient le driver. Ha! Il faut un driver? Hé, vous lisez jamais La Baie Desangles, bande de nazes?



ENVIE DE CHIEN



La B.D., ça vous dit quelque chose? Ah, quand même! Eh bien l'album de l'année vient de sortir! En mai, dis-donc... Ca s'appelle ENVIE DE CHIEN, de SILVIO CADELO, et c'est chez CASTERMAN (c'est donc sorti par épisodes dans (A SUIVRE), pour ceux qui connaissent). CADELO est un jeune auteur italien, imposé à METAL HURLANT par ALEXANDRO JODOROWSKY (c'est à dire pas n'importe qui!!!) du temps de la gloire de ce canard. C'était une bonne idée qu'il avait eu là, JODO, parce que CADELO est vraiment un dessinateur comme on en fait pas assez. C'est beau à un point que vous pouvez pas savoir. Beau et étrange... Avec des couleurs à s'en cogner la tête contre les murs, un dessin sublime, un scénario fabuleux, même la façon dont l'histoire est construite est incroyablement belle. C'est doux et cruel, triste et beau, et vous pouvez toujours vous brosser pour que je vous résume l'histoire; courez vous acheter cet album avant que je ne me fâche... Imaginez qu'un fou meurtrier qui veut changer le destin de son enfant vous agresse dans une ruelle sombre pour vous arracher le coeur et le donner à son fils (j'ai déjà dû en dire un peu trop, là...), vous créveriez sans avoir eu le temps de connaître «ENVIE DE CHIEN». Cet album est une splendeur, un chef-d'oeuvre de la B.D., un sommet! Il y a un petit détail qu'il faut mentionner, tout de même: CADELO est un génie! Alors forcément, dans ces conditions, c'est facile...

CHARGEZ !

La liste des softs que votre revendeur préféré reçoit cette semaine

3D POOL (FIREBIRD)	CPC/ST
AIRBORNE RANGER (MICROPROSE)	AMIGA
BLACK CAULDRON (ACTIVISION)	AMIGA/PC
CIRCUS ATTRACTIONS (RAINBOW ARTS)	AMIGA/C64/ST
DARK SIDE (MICRO STATUS)	AMIGA/ST
FLYING SHARK (FIREBIRD)	AMIGA
GARFIELD (SOFTECK)	AMIGA
LEGEND (CRL)	AMIGA/ST
LES BEST D'US GOLD (US GOLD)	ST
OUT RUN, GAUNTLET II, 1943, STREET FIGHTER.	
MASTER COLLECTION (UBI SOFT)	AMIGA/ST
FOOTBALL MANAGER II, MARBLE MADNESS, HOT SHOT, NIGEL MANSELL'S GP	
MEGAPACK (LORICIELS)	CPC
BILLY LA BANLIEUE, 5EME AXE, RALLY II, TENNIS 3D, FOOT, BILLY II, MACH III.	
NAVY MOVES (DINAMIC)	AMIGA/C64/CPC/SPECTRUM/ST
NIGHT DAWN (RUSHWARE)	C64/ST
RED STORM RISING (MICROPROSE)	PC
RVF HONDA (MICRO STYLE)	ST
SAVAGE (FIREBIRD)	AMIGA/PC/ST
SOCCER (MICROPROSE)	AMIGA/ST
STARTRAP (LORICIELS)	CPC/PC
STARTREK (FIREBIRD)	C64
STREET FIGHTER (CAPCOM)	PC
TIME RUNNER (SOFTWARE BUSINESS)	ST
TIMES OF LORE (ORIGIN)	CPC
WINDSURF WILLY (SILMARILS)	AMIGA/PC/ST

MICRO APPLICATIONS

A signaler, parmi les nouvelles sorties de cet éditeur prolixe, deux livres pour les adorateurs du PC. «Le pack antivirus» Livre et logiciel. 299f. Vous saurez presque tout sur ces parasites, et vous pourrez les traiter de façon efficace grace aux solutions fournies sur la disquette. «Cartes graphiques». Livre et disquette. 299f. Si vous vous mélangez les crayons dans les différents standards du PC, lisez ce bouquin, vous saurez ce que vous ne pouvez pas faire de votre bécane chérie.

Superbase 2.0 version ST vient de sortir. Cette base de données s' ouvre sur la communication, puisqu' elle peut récupèrer des fichiers Lotus, Dbase, et en importer par modem. 890F avec la notice.



MIDI

Les 17 et 18 juin, vous pourrez tout découvrir gratuitement sur la norme MIDI en allant dans la grande halle de la Villette, à Paris.
L' AFUM ou Association Française des Utilisateurs de MIDI organise ses journées pour vous permettre de vous comporter en blaireaux sans qu' on se foute de votre tronche si vous ne bitez rien à cette norme de transfert de signaux. Si vous avez des questions à poser, n'hésitez pas, c'est le moment!

S GENEES

VIRGIN



Après le Mégastore, c'est parti pour une nouvelle aventure de Richard Branson, le patron du groupe Virgin. Il vient en effet de signer un accord de distribution à long terme des consoles et des jeux SEGA. Le but est d'atteindre 1 million de consoles en Europe d'ici la fin de l'année. Espèrons que le prix des cartouches baissera!

TOSHIBA

Vous êtes un dragueur hi tech? Vous vous baladez avec votre portable pour impressionner les filles? OK! Grâce à l'EXPRESS WRITER 301 de Toshiba, vous allez faire encore plus fort! Maintenant vous imprimerez vos lettres d'amour, vos dessins, n'importe où, sur papier thermique, en qualité courrier, puisque cette imprimante est autonome, légère, compacte et qu'elle pourra être rangée dans votre sac à dos. Son poids: 1.9 kg; ses dimensions: 310 X140 X75mm; son prix: 4000F environ.



SUBLOGIC

Oyez, oyez, possesseurs de FLIGHT SIMULATOR 2, JET, STEALTH MISSION, UFO ET THUNDERCHOPPER, sur PC, ATARI ST, AMIGA, MAC, APPLE 2 ET C64, savez vous qu'un nouveau disque scénario vient de sortir. Avec «HAWAIIAN ODYSSEY» Scenery Adventure, vous allez non seulement voler au dessus de Hawaï, mais rechercher l'île sur laquelle se trouve le passage secret qui mène au pays merveilleux. C'est nouveau, c'est pas encore sorti, mais ça va faire un malheur! Héla, on lui envoie la disquette au rédac chef! On lui expédie vite fait la disquette au rédac chef! On va prendre deux baffes si on la dépose pas vite fait sur son bureau! Quoi? C'est pas encore prêt! L'éditeur est en retard? La semaine prochaine? Bon, ben t'auras une petite baffe quand même!

COMMODORE

Le PC 30 III serait disponible. C'est un 286 tournant à 6, 8, 12 Mhz. Ce qui est intéressant pour tous les adorateurs de simulateurs de vol, de jeux avec des scrollings et les utilisateurs de bases de données géantes. Les graphistes quant à eux s'exciteront les rétines en créant des anim pleines de fractales et de courbes tordues au max. C'est livré avec 640k de mémoire extensible à 16 Mégas (si vous avez les sous), un lecteur 3.5 pouces de 1.44Mo, et un disque dur de 20Mo. En standard, vous avez l'EGA, le CGA, le MDA, et l'HERCULES. C'est bien, ça vaut 13990 F HT avec moniteur EGA 14 pouces monochrome et 17690F HT pour la même chose mais en couleurs.

HYPEREXE

Le concept Hypercard fait des petits sur PC. Hyperexe est un Hypertexte travaillant en mode texte, (kes ki di, ch' compren qued!), enfin c'est un truc, un machin, qu'il est un rassemblement d'infos, de docus de fichiers de toutes sortes, reliés entre eux par les liens les plus sacrés qui soient dans la micro. C'est une association d'idées quoi, en quelque sorte! Ouais, c'est ça, t'as raison. Tiens pendant que t'as la bouche ouverte, va donc fermer la fenêtre de ce truc qui marche avec Windows. 4900F HT. C'est un produit Microspace. Ben dis donc, on fait pas dans l'économie depuis quelques paragraphes!

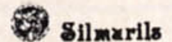
EXAMENS

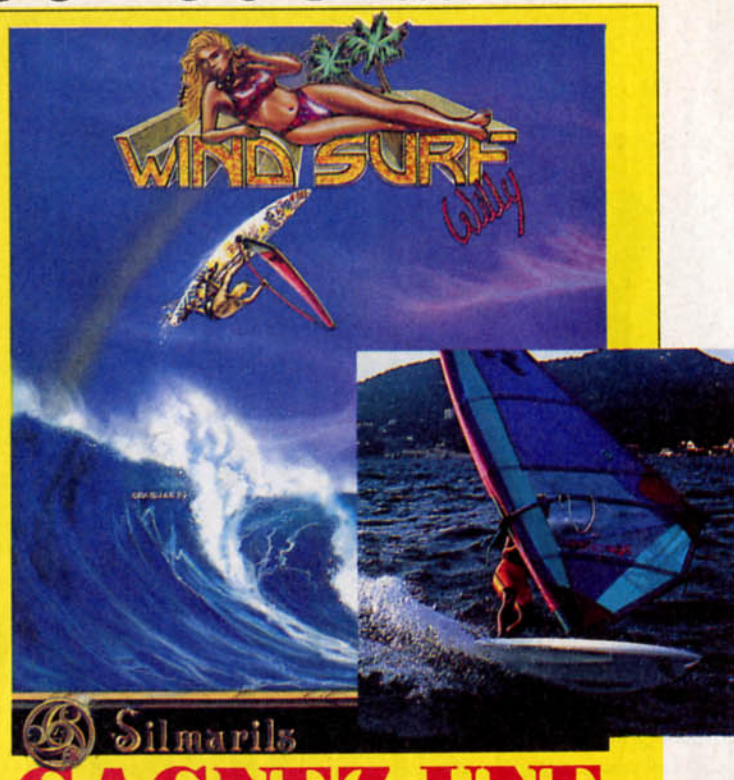
NATHAN dans sa grande mansuétude a daigné nous informer que cinq logiciels destinés à la révision du BEPC étaient sur le point de sortir. Au programme les matières importantes à potasser: le français, les maths, l'histoire, la géo. Tout le programme, quoi! Ca tourne sur ST, PC compatibles, et CPC. 225F. Si vous êtes recalés, c'est que vous vous y êtes pris trop tard, ou bien que vous êtes nuls!

VACANCES

OPTION PRESSE DIFFUSION, les ceusses qui s'occupent du contrôle de la diffusion en kiosque de votre hebdo favori (des gens très bien, donc!), ont édité un bouquin qui n'a strictement rien à voir avec l'informatique et dont il faut par conséquent absolument qu'on vous parle: vous n'en avez pas marre d'être toute l'année planté devant votre écran, complètement absorbé par vos projets de programmes au point que vous vous relevez la nuit pour débugger quelques lignes, en ne vivant que pour et par votre micro? Cool! Décompressez un peu! Prenez des vacances! Ce bouquin, c'est l'édition 89 du GUIDE VVB (Vacances Vertes et Bleues). Vous y trouverez tous les plans d'enfer pour les locations, les séjours en camping, chambre d'hôtes, gites ruraux, avec plein de conseils sur les coins à voir, les activités de loisir, et tout ça pour toute la France (et un peu d'étranger), région par région. C'est très complet, c'est en vente chez les marchands de journaux, et avec ça vous n'aurez plus d'excuse pour ne pas partir au moins un week-end vous oxygéner un peu les éponges. Mais surtout... ne partez pas avec votre ordinateur!

CONCOURS





GAGNEZ UNE PLANCHE A VOILE TIGA

Du 2ème au 30ème prix :
UN LOGICIEL SILMARILS
ou
UN POLO AU CHOIX

Ce concours durera 4 semaines, et prendra fin au N° 34

LES QUESTIONS
à propos de Windsurf Willy

1° Combien y a-t-il de tableaux ?
2° Quelle est la marque de planche à voile représentée?
3° Peut-on faire un looping avec une planche de régate?
4° Qui détient le High Score?

COUPON REPONSE

à renvoyer à JOYSTICK Hebdo
CONCOURS SILMARILS
177, rue Saint-Honoré - 75001 PARIS

NOM.. Prénom......................
Adresse...
CP..................... Ville...
ORDINATEUR.................................... Age........................

REPONSE

1 ____________________
2 ____________________
3 ____________________
4 ____________________

LES GAGNANTS DU CONCOURS
DRAGONNINJA

Les voili, les voilà, les résultats que vous attendiez sont là!!!
Pour avoir des chances de gagner il fallait répondre:
en 1: la ville, le camion, les égouts
en 2: RONNIE le président des U.S.A.
en 3: un hamburger
en 4: meilleur logiciel d'Action
en 5: RAMBO 3, ROBOCOP, DOUBLE DETENTE, LES INCORRUPTIBLES

Lionel VILNER est vraiment THE BEST et, gagne: LE VERITABLE JEU D'ARCADE DRAGONNINJA



Un mec super content : Lionel

Et il y a un tas d'autres veinards:

2ème au 3ème lot :
1 CASQUETTE OP.WOLF
1 T-SHIRT OCEAN
BALANTZIAN Olivier
KULAHLI Philippe

4ème au 10ème lot :
1 T-SHIRT OCEAN
DEVIN Nicolas
BRUILLON David
DE GRAVE Arnaud
GARCIA Christophe
BOUTELOUP Sébastien
TAQUET Bruno
MONGE Jean-Noël

11ème et 30ème lot :
1 JEUX OCEAN
MERUBEL Thomas
BECAT Sébastien
TRAN Sébastien
LECLERC Cyril
ANRES Damien
LABARRE Vincent
BECAT Sébastien
MAZZUCCO Lorenzo
ESPALLARGAS Erik
DIARRA Mamadou
MAFFEI Arnel
GIMENEZ Sébastien
LOUIS Méan
FILIPPIGH Michaël
DIARRA Cadja
BENARD Olivier
DELAVAISSIERE Laurent
POTIER Vincent
PACEK Eric
CHARBONNEL Lionel

ABONNEZ-VOUS
LES AVANTAGES :

- 40 F d'économie
Un abonnement pour 6 mois (24 N°s vous reviennent à 200 F au lieu de 240 F, soit l'équivalent de 4 N°s gratuits)
-Toutes vos P.A. gratuites
-125 F de réduction sur l'achat d'un Multiface à commander directement chez POWER PRODUCT FRANCE (Pour ST - COMMODORE - CPC - SPECTRUM) et qui vous permet, entre autres, la sauvegarde de vos patrties en cours et de pouvoir placer vos POKES de vies infinies

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie avec le règlement par chèque ou CCP à JOYSTICK Hebdo Service abonnement, 177, rue Saint-Honoré 75001 PARIS

OUI, Je m'abonne pour 6 mois (24 N°s) à 200 F au lieu de 240 F.

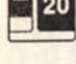
NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL .... VILLE ....
AGE ....ORDINATEIR .... SIGNATURE
Avez-vous un MINITEL ?.................................



LA BAIE DES ANGLES

SCOOP : LE COMPILATEUR GFA 3.0!

Ben dis donc, on a failli l'attendre, lui. D'autant que certaines rumeurs, provenant d'un groupe qui édite un basic dont le nom commence par O et se termine par N, disaient que GfA avait totalement abandonné l'idée de le sortir un jour. En fait, disons-le franchement, c'est la version Amiga du GfA Basic qui a largement retardé la sortie du compilateur pour Atari. D'où l'on peut conclure sans vergogne que les Amigas sont des salops, comme je le lisais encore récemment sur les murs de l'école primaire de mon quartier (c'est une exception, les enfants: ça s'écrit «salaud». Et «abbat» s'écrit «à bas». Merci Tonton. De rien). Dans le genre rumeurs, on a pu entendre également qu'il était déjà sorti en Allemagne, depuis le 16 mai, même, et j'ai un copain qui l'a vu là-bas dans les magasins, même. Eh non. A l'heure où vous lisez cet article, il n'est PAS sorti là-bas non plus. Il va sortir, en fait, entre le 15 juin et le 15 juillet. Et pourquoi ça serait plus vraisemblable que les annonces qui le prévoyaient pour le 20 septembre 88 à 14h15, le 12 novembre au matin, le 6 décembre, à la mi-février, à la fin du printemps, dans le courant 89 (remarquez d'ailleurs que les annonces en question perdaient leur précision à mesure que le temps passait)? Parce que cette fois-ci, permettez-moi de vous dire que je l'ai, chez moi, il est palpable, concret, réel. Et il compile. Ah, pour ça oui, il compile. Plutôt bien, même. Voyons ça. D'abord, première chose qui va en étonner plus d'un: il compile à la manière des compilateurs C, c'est-à-dire qu'il crée des modules objet qu'il linke ensuite. Oh, j'en vois qui se hérissent! Bande d'ignares! Je vais vous expliquer en quoi ça consiste. On a, quelque part sur une disquette, une «librairie» de fonctions. En somme, c'est un fichier qui comporte des tas et des tas de fonctions pré-compilées. Lorsqu'on crée un module objet, on se contente de créer un fichier qui va être du type: «fonction numéro 12 de la librairie Machin.lib - fonction numéro 352 de la librairie Truc.lib - fonction numéro 45», etc... Ce module objet, a priori, on ne peut pas en faire grand chose (soi-même, j'entends). Il faut le «linker», c'est-à-dire passer par une moulinette qui va remplacer le numéro des fonctions appelées par les fonctions elles-mêmes, qu'il va naturellement chercher dans la librairie. Et alors, où est l'avantage? Très simple: d'autres compilateurs, dans d'autres langages, créent eux aussi des modules objet. Et rien n'interdit de les... linker ensemble! Rien ne l'oblige non plus, d'ailleurs. Je dis ça pour ceux qui paniquent à l'idée de changer de langage, il existe une option qui compile directement, sans passer par tout ça. Comme le compilateur du GfA 2.0, en somme. Mais l'intérêt, pour un vrai développeur, c'est de pouvoir mélanger les langages. On sait bien que chacun a ses spécificités: l'assembleur est particulièrement chiant à programmer, mais particulièrement rapide; le C excelle dans les manipulations de pointeurs, et le GfA est ultra-convivial. Pourquoi donc ne pas utiliser tous ces avantages à la fois? Hein, pourquoi? Vous ne trouvez pas la réponse? Justement, c'est parce qu'il n'y en a pas. Et donc, on peut les mélanger. En plus de ça, le compilateur GfA est très nettement compatible avec le Turbo C, qui n'est toujours pas sorti en France mais ça pourrait peut-être s'arranger dans les mois qui viennent. Très nettement compatible, ça veut dire que ça a même été conçu pour: une librairie compatible Turbo C est fournie. Et c'est un sacré avantage, parce que jusqu'à preuve du contraire, le Turbo C est l'un des deux meilleurs compilateurs C du marché, sinon le meilleur. Bon, je vous emmerde, avec mes considérations mystico-philosophiques? Ok, passons à un aspect plus concret: la vitesse. Il est très rapide. Très très rapide, même. Quelques exemples. Les boucles sont deux fois plus rapides qu'en 2.0 compilé, qu'elles utilisent des variables entières ou réelles. Une boucle de 0 à 100000 en entier prend 0,77 secondes. Les multiplications en réel sont quelque chose comme 0,7 fois plus rapides, et



les multiplications d'entiers - tenez-vous bien - non, mieux que ça - sont 20 (vingt) fois plus rapides. Le Bmove (déplacement de blocs-mémoire) accéléré d'un facteur 0,25 environ, ce qui est considérable, vu la difficulté de la chose. Les Dpoke sont deux fois plus rapides, alors que les Poke et Lpoke sont à peine accélérés. Bizarre, hein? L'addition d'entiers: deux fois plus rapide. La division: 8 fois plus rapide! Le remplissage d'un tableau (Arrayfill): deux fois plus rapide. La lecture séquentielle d'un fichier (Bget): deux fois plus rapide. Les déplacements de blocs à l'écran (Put et Get): deux fois plus rapides. Les cosinus: un petit chouïa plus lent. Ah tiens? Que se passe-t-il? Apparement, la précision des réels est plus grande, ce qui entraînerait des temps de calcul plus lent. Je précise, pendant que j'y suis, que Micro-Application a eu l'extrême bonté de me donner une pré-version; qu'Ostrowski (l'auteur du GfA Basic et du compilateur) travaille à la vitesse de la lumière; qu'en 15 jours, il a implémenté environ une centaine de fonctions; et qu'à l'heure où vous lisez ces lignes, certaines instructions ont peut-être été encore améliorées par rapport à la version que je possède actuellement. Si c'est le cas, il est bien évident que nous continuerons à vous donner quelques tests comparatifs. Dans les instructions qui n'ont pas - pour l'instant, du moins - été accélérées, on trouve le Print (bien sûr), l'instruction Text, Xor, Seek, Inc... Mais là, il convient de tempérer cette remarque. Text, par exemple, va exactement à la même vitesse qu'en 2.0 compilé, puisque c'est une routine Gem. Cependant, il est désormais possible d'utiliser Atext, qui est l'équivalent en LineA et qui est quelque 20% plus rapide. De nombreuses instructions nouvelles étant disponibles, dans la majorité des cas, on trouve toujours une équivalence qui permet d'accélérer le traitement. J'ai oublié de spécifier quelque chose d'important, tout à l'heure. Lors du linkage, il est possible de demander l'adjonction de la table des symboles au programme. Qu'est-ce que ça veut dire? Ca veut dire que le programme compilé (qui est donc en assembleur) comportera des labels, qui sont les labels même que vous pouvez placer en GfA. Cela facilite énormément (quantiquement, devrais-je dire) la lisibilité du programme compilé lorsqu'on utilise un désassembleur. Justement, je me suis un peu amusé avec cette possibilité. J'ai regardé comment est codée la multiplication. C'est en général un problème ardu, car la multiplication du 68000 est particulièrement lente. On cherchera, dans la mesure du possible, à l'éviter. J'ai donc tapé un source du style: a%=a%*2 a%=a%*3 Etc... Je l'ai compilé et je suis allé voir. Les résultats sont extrêmement intéressants: pour la multiplication par deux, il fait ceci (rassurez-vous, je traduis ensuite): LEA -$8000(A5),A0 MOVE.L (A0),D0 ADD.L D0,D0 MOVE.L D0,(A0) Les deux premières lignes permettent de prendre la valeur qui est contenue dans A% et de la placer dans D0. Pour simplifier, disons que D0 est, en assembleur, l'équivalent d'une variable. La troisième ligne, c'est l'opération proprement dite. Au lieu de multiplier D0 par deux, ce qu'on lui a demandé de faire, il l'ajoute à lui-même, ce qui revient au même tout en étant infiniment plus rapide. La quatrième ligne permet de stocker le résultat dans l'emplacement mémoire réservé à la variable A%. Et que va-t-il faire pour une multiplication par trois? Les lignes 1, 2 et 4 restant les mêmes, le reste devient: MOVE.L D0,D1 ADD.L D0,D0 ADD.L D1,D0 Traduction: Il copie D0 (qui contient A%) dans D1, il ajoute D0 à lui-même (D0 contient donc A%*2), et il rajoute à D0 le contenu de D1 qu'il venait de mettre de côté. En fait, il remplace une multiplication par trois additions. Et on gagne encore du temps (la multiplication 68000 est VRAIMENT très lente). Piqué au vif, hein? Attendez, il y a encore mieux: la multiplication par quatre. Ca donne: LSL.L #2,D0 Bon, c'est connu, pour multiplier par une puissance de deux, il suffit de décaler la valeur de cette puissance. Pour multiplier par huit, qui représente 2^3, il faut faire trois décalages à gauche. Et cinq, alors, qui n'est une puissance de rien du tout puisque c'est un nombre premier? Très simple: MOVE.L D0,D1 ASL.L #2,D0 ADD.L D1,D0 On met la valeur originale de côté dans D1, on multiplie D0 par quatre et on lui rajoute D1. On continue avec six? Allons-y: ADD.L D0,D0 MOVE.L D0,D1 ADD.L D0,D0 ADD.L D1,D0 D'abord, on ajoute A% à lui-même. On obtient donc 2*A%, que l'on met de côté dans D1. On ajoute encore une fois D0 à lui-même ce qui donne 4*A%, et on lui ajoute le D1, ce qui donne bien 6*A%. Etonnant, non? Et comment va-t-on faire pour la multiplication par sept? On va calculer 8*A% (qui est rapide puisque c'est un décalage, essayez de suivre, un peu) et lui soustraire A%. Etc, etc. Il y a quasiment un algorithme par cas de figure. Bref, tout ça pour vous dire que c'est quand même drôlement bien fait. En passant, on peut remarquer que les expressions suivantes: A%=A%*2 A%=MUL(A%,2) MUL A%,2 Seront compilées exactement de la même façon. Même si vous programmez comme un pied, il corrige! Pas banal! Et la taille du code, me direz-vous? Elle est en moyenne, à programme égal, 10% plus importante. Mais il faudrait être stupide pour compiler en 3.0 des programmes écrits en 2.0, puisque justement la 3.0 offre tout un tas de fonctions qui permettent de faire en une ligne ce qui prenait 5 ou 6 lignes en 2.0 (les appels VDI, AES...). Disons qu'un programme utilisant au mieux les fonctions de la 3.0 sera 30% plus petit que le même programme utilisant au mieux les fonctions de la 2.0. C'était un bref aperçu de ce compilateur dont nous vous reparlerons très bientôt. Encore une fois, n'allez pas tanner votre revendeur, il ne l'a pas encore. On vous préviendra. Le prix? Vous voulez le prix? 350 francs. Pas cher du tout, vu la qualité de la chose. Zut, j'ai pas dit qu'on pouvait faire des accessoires directement. Zut, j'ai pas parlé des variables externes. Ni des directives de compilation. Mais j'ai plus la place. On en recausera.

SCOOP : L'EDITEUR GFA 3.06!

La dernière version disponible de l'éditeur GfA est la 3.06. Elle comporte quelques fonctions supplémentaires (possibilité de changer le titre du sélecteur d'objets avec le TOS 1.4, possibilité de saisir des mots ou des mots longs sur un fichier...) et quelques bugs en moins.

On peut se la procurer directement chez Micro-Application (58 rue du faubourg Poissonière, 75010 Paris), auquel cas c'est gratuit, ou par poste, en joignant la disquette originale, auquel cas c'est 60 francs (frais d'envoi).

SCOOP : LES SOURIS PASSE-MURAILLE!

Vous prenez une cloche en verre et vous placez dessous un chat et une souris. Une demi-heure après, vous constatez que la souris a disparu.

Qu'en déduit-on? Que seule la souris a le pouvoir magique de traverser le verre.

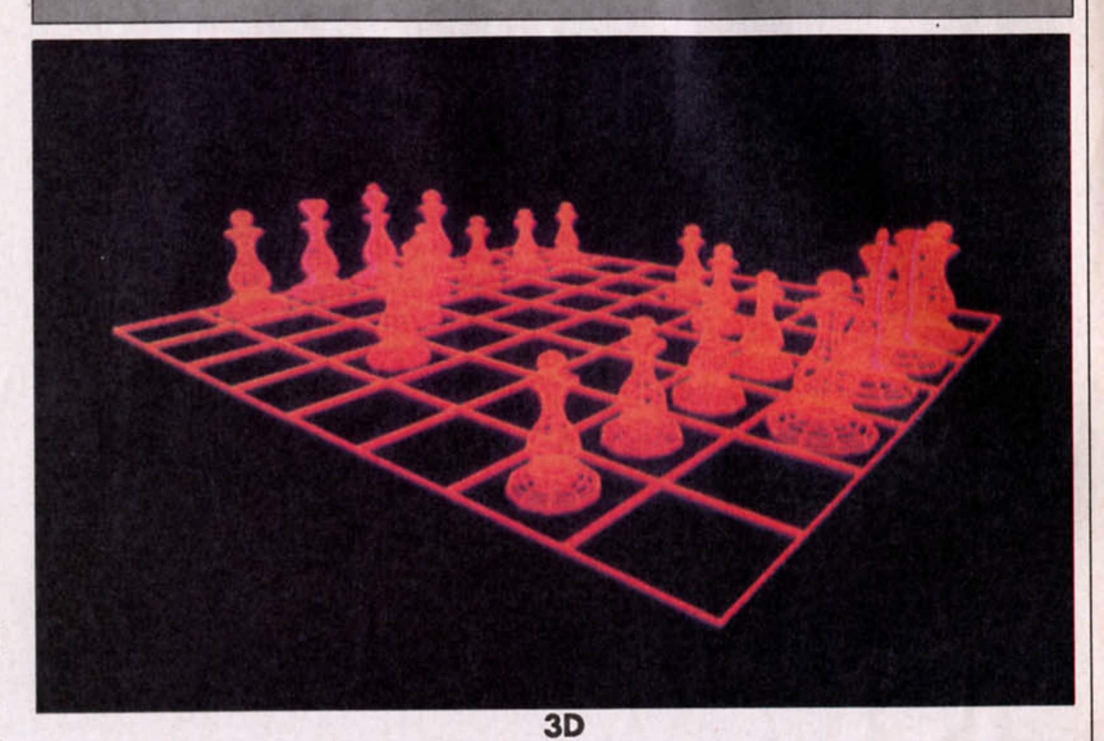
Extrait de l'excellent bouquin «Incroyable... Mais faux» d'Alain Cuniot.

Achetez-le.

Michel DESANGLES

PRAXIAL MICRO

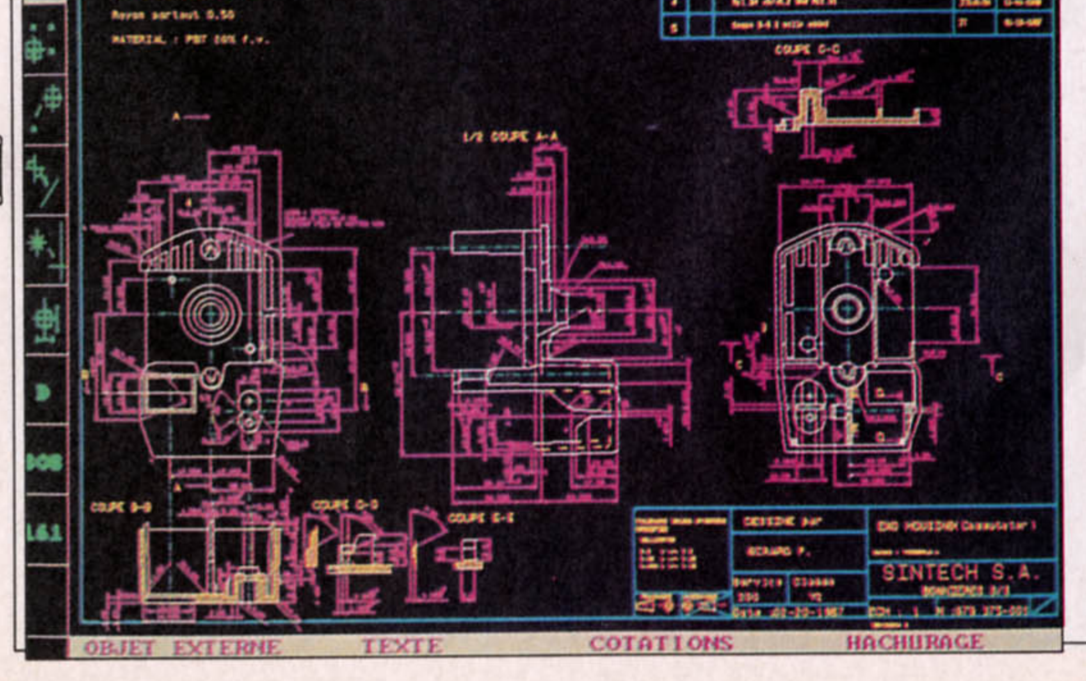
LE MIROIR AUX ILLUSIONS



3D

Dans le domaine de l' enseignement, l' image de synthèse, l' image calculée prend sa place tranquillement mais sûrement. Exemple: Bull et Praxial micro se sont proposés pour offrir 1000 solutions, 1000 stations de travail, de CAO, DAO pour parfaire votre éducation et votre formation. Cette offre pourra s' appliquer dans différents domaines aussi divers que l' ingéniérie en mécanique ou bâtiment, l'architecture, ou le design industriel. Deux solutions différentes vous sont proposées : la station AT comprenant une machine Bull Micral 35F, 8 Mhz, 640 K de ram, disque dur de 20 Mo et lecteur de disquette de 1.44Mo, coprocesseur 80287, une carte et un écran couleur EGA. Mais ça ne suffit pas pour faire des petits miquets tout ça, donc il y a une table à digitaliser BENSON 6451 et un logiciel, Conception 3D avec lequel vous pourrez vous taper de la 2D et de la 3D, faire la gestion des faces cachées, grave problème, et comprenant également trois bibliothèques de symboles classiques pour ceux qui pratiquent la mécanique paramètrée, l' architecture ou la schématique électronique. Avec ça, vous pouvez déja frimer, mais pas autant qu' avec la deuxième station de travail comprenant le matos suivant: Micro ordinateur Bull Micral 75, 16 Mhz, 2Mo de ram, Disque dur de 60 Mo, disquette 1.2Mo, copro 80387... Pas mal, mais c' est à partir de là que va surtout se faire la différence: carte graphique haute définition 800 X 600, 16 couleurs et écran 20 pouces comme les pro. Ensuite nous avons la table à digitaliser Benson 6451 et Conception, le logiciel 3D que l' on ne confond pas avec la cousine espagnole, merci! Pour le logiciel, ça nécessite quelques tuyaux sur les possibilités des différents modules. Le 2D: Il est destiné à la création de plans techniques à l' échelle. La création des dessins se fait de manière classique, soit par digitalisation d' éléments existants, soit par dessin pur et dur, soit par utilisation d' éléments contenus dans la boutique, soit enfin par mélange des trois. Mais ces éléments peuvent être passés en 3D, pour peu que l'on file les indications utiles et nécessaires à la machine. Le module 3D, quant à lui offre la possibilité de concevoir et manipuler des objets en 3D. Ce qui est normal. Il permet également les échanges de fichiers avec d' autres systèmes de CAO et DAO grâce aux interfaces IGES, DXF, DEF et j' en passe!.... C' est beau la technologie!

2D



22

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

réalisée par HENRI LEGOY

avec CYRIL DREVET, RIKIKI GOOMIE, CHRISTOPHE QUÉANT, BRUNO BELLAMY, BO TGV

MORE DE RIRE !

Un matin, Madame demande à sa bonne :
- «Que faites vous ce matin, ma fille ?».
Elle répond (sans faire de liaison):
- «Je fais du pot au feu».
- «Non, Non ! ,On doit toujours faire les liaisons partout».
L'après-midi, Madame demande à sa bonne :
- Et maintenant, qu'allez-vous faire ma fille ?
La bonne répond (en faisant) les liaisons partout :
-«Je vaizallezfrotterl'habità-Monsieur».

Sébastien NICOL

❑

Un homme à la maternité voit arriver la sage-femme en disant:
- «Votre enfant est né, c'est un garçon et il est très grand.
- «Ce n'est pas étonnant,avec la cheminée que j'ai».
Dit-il en montant son sexe.
Elle répond :
- «Hé bien, vous feriez bien de la ramoner parce qu'il est noir».

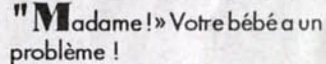
Anthony RENAUD



Deux hommes vont au théâtre. Pendant l'entracte, il se rendent aux pissotières.
- «Belle pièce ! fait l'un d'entre eux».
- «Pédé !!!».
Dit l'autre...

Pierre DEREZ





"Madame !» Votre bébé a un problème !
- Quoi ?,Quoi ??!!
- Ben voilà ! Il est 1/3 jaune, 1/3 blanc, 1/3 noir!
- Oh ! Non ! «Appelez mon mari s'il vous plait».
Le mari arrive.
«Qu'est-ce qu'il se passe ?».
- Euh ! Notre enfant est 1/3 jaune, 1/3 blanc, 1/3 noir !
- Mais ne t'inquiète pas ! ça doit être la partouze qu'on à fait il y à 9 mois !
- Ah oui ! Ouf ! Mais... il va pas aboyer ?

Bravo à Christophe ABRIC qui gagne le soft de la semaine

A la prochaine...
BUG RABBIT





Adressez votre annonce, avec son règlement par chèque, C.C.P. ou timbres à:
JOYSTICK hebdo
J'ANNONCE
177 rue St Honoré
75001 PARIS

AMIGA

CONTACT

80 N°2002149
A500. Ech. ou vds. softs (aide débutants). Ech. softs contre périphériques pour Amiga. Ech. Apple + lect. DK + jx. contre toutes propositions. Rép. ass. J. 28 R. Allou. 80450 CAMON.

89 N°2002178
Ech., vds. softs sur Amiga, (Targhan, Bio Challenge). (débutants acceptés). Contact sérieux, garantie. Ecrire à SCHEIWILLER J-Michel. Frangey. 89160 ANCY-LE-FRANC. A bientôt!

93 N°2002176
Ech. jx. sur Amiga (en région parisienne), ou utils., musique et images digitalisées, ainsi que les docs. Rép. ass. à toutes les lettres. AMSELLEM Fabrice. 3 R. Jean Coquelin. 93100 MONTREUIL.

VENTE

93 N°2002188
Vds. Amiga 500; (garant. 2 ans). + 1084S + bureau. (Val.: 2000 F.) + 2 Basf 2X250 Wals Toshiba + nbrx. disq. + nbrx. liv. + softs + TV (noir/blanc 36 cm). + souris. Le tout : 10000 F. Tel.: 48.02.06.98. (ap. 17h30.).

AMSTRAD

CONTACT

33 N°2002216
Ch. corresp. sur 6128. Poss. : Wec le Mans, Off Shore Warrior, Galactic Conquéror, Titan. Rech. C. Cars 2, A320. (Pas sérieux s'abst.). Env. liste à DINAND Yann. 26 R. du Livran. 33000 BORDEAUX.

57 N°2002210
Ech. Les Pyramides d'Atlantic, Billy la Banlieue contre D. Ninja et Renegade 3, sur CPC 6128. Tel.: 87.90.94.44.

62 N°2002131
Bonjour! Je rech. : (D. Dragon, Rumming Man, Iron Trachers, Chicago 90, Migway Patrol, etc...). (Poss. d'éch.). TISON Frédéric. Ch. de Bully. 62980 VERMELLES. Merci les Joystickeurs...!

64 N°2002213
Ch. contact sur CPC 6128. Demander Robert. Tel.: (16).59.54.39.12. 64122 URRUGNE.

VENTE

01 N°2002179
Vds. jx. pour CPC 6128, (très bas prix), jx., utils., possib. éch. Demander ou env. liste à Mr. FRANCOIS Sébastien. Ch. de la Lône. 01700 MIRIBEL.

06 N°2002212
Vds. CPC 6128 + Jasmin 5"1/4 + de très nbrx. jx. + 2 Joys. + boitiers + housses + rev. Prix : 6000 F le tout. Tel.: 93.61.17.31. (ap. 19h.).

45 N°2002231
Urgent! Vds. CPC 464 mono. + drive DDI1 + nbrx. jx. : (Gryzor, Fire & Forget, etc...). Prix : 2500 F. Contacter Mr. GERINGER. Tel.: 38.34.84.51.

57 N°2002173
Vds. DK 3". (Batman 2, Guntlet, Compil. Konami, Salamander, Rastan...). Poss. nbrses. DK 3"1/2. (Pour pas cher.). Rép. ass.). Contacter KLEIN David. 20 En Chaplerue. 57000 METZ.

61 N°2002182
Vds. CPC 6128 + Tuner + 2 Joys. + nbrses. revues + nbrx. jx. Val.: 12000 F. Vendu : 7000 F (à déb.). Demander Bruno. Tel.: 33.39.02.55. (ap. 20h.). Merci!

75 N°2002175
Cause départ. Vds. Amstrad CPC 464 mon. mono. (t.b.e.). + nbrx. jx. : Army Moves, Ikari, etc... et revue. Prix : 1400 F. (Prix cadeau). Tel.: 45.25.27.83.

75 N°2002181
Vds. CPC 464 coul. + DDI1 + jx., (nouveautés). + Discolo. V.1 et V.5 + Hercule I&II + Turbo 3 + Joys. (Opt. poss.). Prix : 3500 F. (Poss. de paiement). Contacter J-Luc. Tel.: 42.40.33.53.

75 N°2002224
Vds. CPC 6128 coul. + lect. + station Amstrad + nbrx. jx. dont : C. Cars 2, Barbarian 2... + nbrx. magazines. Prix : 6000 F. Contacter LAM Soc. 42 R. de Belleville. 75020 PARIS. Tel.: 43.58.49.02.

76 N°2002132
Vds. DK de jx., vds. (orig.) sur K7 et DK. Liste en env. 1 env. + 3 tbres. Ch. contacts sur Amiga. Mr. LETOURNEL. 17 All. des Fleurs. 76240 BONSECOURS. Tel.: 35.80.07.26.

77 N°2002238
Vds. CPC 464 coul. + DD1 + Joys. + de très nbrx. jx. + (orig.). Prix : 3500 F. (à déb.). Poss. de vendre jx. séparément. (Adv. Music System,...). Liste s/dem. Contacter Christophe. Tel.: 64.23.22.25. (de 17h. à 21h.).

78 N°2002186
Vds. 464 coul. + nbrx. jx. + man. Prix : 2100 F. Tel.: 30.93.84.97. (Dépt. 78).

78 N°2002214
Salut! Vds. jx. pour CPC 6128 (à prix intéressant). Poss. : D. Ninja, C. Cars 2, Barbarian 2, Thunderblade, Last Ninja 2, et bcp. d'autres. MENARD Cyrille. 9 R. de la Source. 78570 CHANTELOUP.

78 N°2002288
Vds. 6128 coul. + 2 Joys. + DMP 2000 (sans cordon). + lect. K7 (avec cordon). + nbrx. DK + nbrx. jx. et utils.. Contacter BECQUE Emmanuel. 14 Av. de la Paix. 78520 LIMAY. Tel.: 30.92.47.94.

81 N°2002191
Vds. CPC 6128 coul. + DK + Kit Téléch. + rev. Prix : 3500 F. + lect. 5"1/4 (marche en A-B). + nbrx. DK. Prix : 1500 F. Le tout : 4700 F. CARAYOL Cyrille. Pomarede. 81660 PONT DE L'ARN. Tel.: 63.61.04.46.

83 N°2002190
Vds. CPC 6128 coul. + lect. 5"1/4 Jasmin Commutable en Drive A. + nbrx. jx. et utils. + rev. + doc. Prix : 5000 F. Tel.: 94.74.55.21. (de 12h. à 21h.).

88 N°2002189
Vds. CPC 6128 coul. (dans emballage d'orig.). Prix : 2990 F. Vds. jx. et utils. pour CPC + Joys. + man. + cray. opt. Prix : 2500 F. Ou le tout vendu : 5000 F. Contacter Jean-Claude. Tel.: (16).29.65.38.12.

93 N°2002209
Vds. liv. Amstrad ou autre : Game, Amstar CPC, Micro News, Am-Mag, Arcade, Tilt, Amstrad 100%, (10 F pièce). (Pour l'ach. de plusieurs liv. réduct.). Contacter Emmanuel. Tel.: 43.83.98.99. Merci!

94 N°2002177
Urgent! Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. DK + softs. (Asphalt, Discolo., + Art Studio + Music System + Arkanoïd, Renegade, etc...). Contacter Jean-Michel. Tel.: 43.39.83.04. (ap. 19h. même le Week-End.).

ATARI

CONTACT

33 N°2002192
Atari ST/DF. Ech. prog., util., jx. Ch. contact sympas et durable. Poss. un Free Boot. (même contact pauvre). Demander Eric. Tel.: 56.24.65.67. (le soir).

68 N°2002351
Stop! Rech. contacts sérieux sur 1040 ST. (jx., & utils.). Vds. aussi ST Replay V.4. Prix : 650 F. Contacter Patrice. Tel.: (16).89.23.22.56. Merci!

78 N°2002221
Salut à tous! Ech. softs sur ST, dble. faces, (Skale Ball, Iron Lord, Populous...). Env. vos listes. ROYNETTE Romaric. 11 All. des Romarins. 78180 MONTIGNY LE BRETONNEUX.

80 N°2002230
Ech. softs sur 520 ST : Last Trooper, Bomb. Fusion, Ringside, etc... Ch. mon. coul. et carte 1,5 Mega interne pour Amiga. KOCIN Manuel. 31 R. Isidore François. 80000 AMIENS. Tel.: 22.44.41.05.

VENTE

44 N°2002044
Vous désirez faire gonfler votre Atari 520 STF, en un superbe Atari 1040 STF. (Pour pas cher). et bien, il n'y a qu'une solution me téléphoner, demander Ludwig. Tel.: (16).40.65.66.62.

58 N°2002174
Vds. Atari 520 STF/DF NR + nbrx. DK + souris + tapis + Joys. + Emulcom + Interface 4 joueurs (Hot Ball), + jx. Au prix except. de : 3990 F. (Val.: 6000 F.). Demander Jérôme. Tel.: 86.68.72.47. (ap. 19h.).

COMMODORE

CONTACT

57 N°2002222
Ch. contacts sérieux, pour éch. softs sur C64 (K7); (Only). Je poss. bcp. de softs : Army Moves, Giana Sisters, Gryzor, Cobra, Black Lamp, Bubble Bobble, Vixen... BORUCKI Frédéric. 19 R. du Moulin Bas. 57880 VARSBERG.

59 N°2002211
Ech. softs pour C64 sur DK. Poss. : IO, W. Games 2, Mini Golf, Street Fighter, Test Drive. (Pas sérieux s'abst.). Contacter LOUIS Stéphane. 10 R. de Douai. 59552 LAMBRES-LES-DOUAI. Tel.: (16).27.87.26.12. (entre 18h. et 20h.).

93 N°2002185
Ech. progs. pour C64; (softs et anciens). Contacter TURLAN Christian. 59 R. de Franceville. 93220 GAGNY.

VENTE

26 N°2002215
Vds. C64, + 1 lect. de K7 + 1 Joys. + nbrx. jx. + ble. rangt. de K7 + liv. Prix : 1650 F. Contacter Hermes. Tel.: 75.72.64.88. (ap. 18h.).

68 N°2002225
Vds. C64 + lect. de DK + nbrses. disq. et K7. Thierry. Tel.: 89.76.01.29.

93 N°2002217
Vds. jx. sur C64 DK. softs et anciens, (à prix intéressant). Contacter COIN Patrick. 54 R. de Franceville. 93220 GAGNY. Tel.: 43.30.16.66.

95 N°2002184
Vds. C64 + 1541 II + lect. K7 + mon. coul. + 2 Joys. + prise péritel + cordons + liv. + nbrx. logs. (ss/garant.). Prix : 6500 F. Contacter Mr. GALLAND Laurent. Tel.: 39.78.71.85.

95 N°2002349
Vds. C64 + lect. disq. 1541 + lect. K7 1531 + 2 man. de jx. + nbrx. jx. + doc. Prix : 1350 F. (t.b.e.). Contacter Serge. Tel.: 39.83.61.50.

AUTRES

ACHAT

57 N°2002069
Yamaha RX 17, (toute neuve), se branche sur ordinateur. Poss. cables + de 40 sons, batterie etc... elle se branche aussi sur un Synthé. Contacter Jean-François. Tel.: (16).87.87.58.45.

CONTACT

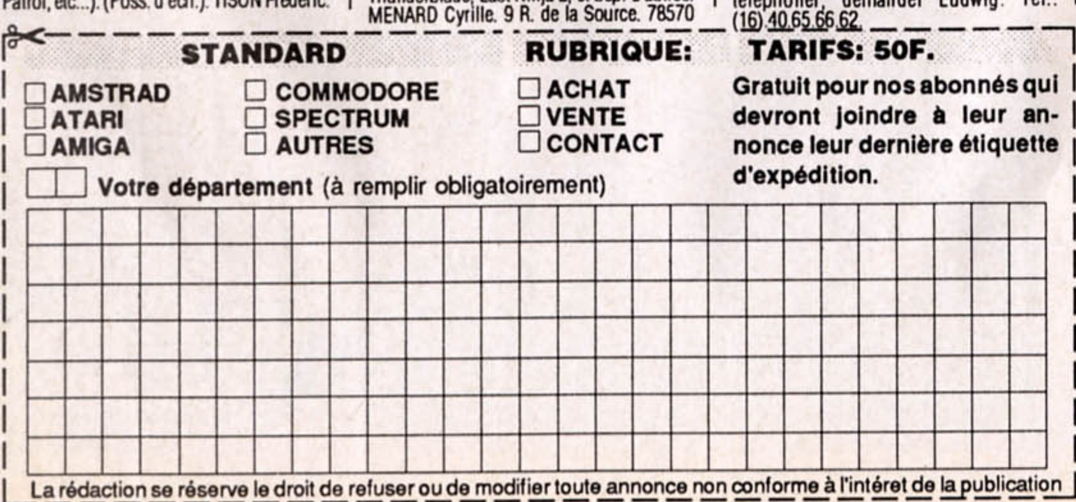
19 N°2002229
Ch. contact sur TO7/70, pour éch. jx. sur K7. Liste s/demande. Contacter GUERTNER Frédéric. Puyemege. 19150 LAGUENNE. Tel.: 55.20.36.69. (entre 17h30 et 19h15).

VENTE

59 N°2002180
Vds. Console, (encore ss/garant.), et (t.b.e.). + nbrx. jx. : (Rocky, Out Run, Miracle Warriors...). Val.: 4656 F. Cédé à 2350 F + (port compris). Contacter BRUNNER Yves. Tel.: 28.27.48.13. (ap. 18h30.).

68 N°2002187
Vds. impri. EP80 + (PC/ST/EPSON...). (Val.: 2500 F). Cédé à : 1500 F. + orig. pour ST (SQ2, Les Guerriers, Album Epyx, Dalley Thompson.). Demander Christophe. Tel.: 89.37.27.46). (ap. 19h.).

75 N°2002183
Vds. TO8 + mon. coul. + lect. 3"1/2 + cray. opt. + 1 Joys. + nbrx. jx. + éduc. + util., multip., mall. cpta., scanner + man. + cnx. minitel. Prix : 3500 F. Tel.: 48.03.47.84. (ap. 18h.).





JEUX... CRACK

Méthode d'utilisation des listings:
Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprennez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD** "*NOM PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

GAGNEZ UN CHEQUE DE

400 F POUR UN PLAN

300 F POUR UNE SOLUTION

200 F POUR UN LISTING

50 F POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, **inédits**, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque...!!!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre Ordinateur.

JOYSTICK HEBDO.
Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris

Salut les BACmans!!!

Les palmiers, les filles en maillot de bain, le sable chaud... AArrghhh!! Seulement le mois prochain!

Mais par contre le serveur JOYSTICK Hebdo c'est aujourd'hui... **3615 JOYSTICK.** (un peu de pub et hop une augmentation)

FRANK NAHON est **la STAR** de **cette semaine,** avec la solution et les plans complets de **PRISON.**
Il va donc recevoir en même temps que son gros **chèque de 400 F., un soft** pour son **AMIGA.**

AMSTRAD

CRAZY CARS

Pour écrire à TITUS, employez les "CRAIES ICARE"

```
1Ø REM Temps infini pour CARZY CARS
2Ø REM Version Cassette de P. FUNARO
3Ø CALL &BD37:POKE &BDEE,&C9
4Ø MODE 1:FOR I=Ø TO 15:INK I,Ø:NEXT
5Ø BORDER Ø:LOAD "!",&CØØØ
6Ø MEMORY &1FFF:FOR I=1 TO 15
7Ø INK I,PEEK(655ØØ+I):NEXT I
8Ø LOAD "!":POKE &51A5,Ø
9Ø POKE &41F2:POKE &41F3,Ø
1ØØ POKE &41F4,Ø:POKE &41F5,Ø
11Ø POKE &41F6,Ø:POKE &41F7,Ø
12Ø POKE &5929,1:CALL &4ØØØ
```



AFTERBURNER

C'est koi le code de lancement?
-3615 JOYSTICK

```
1Ø REM Vies infinies pour AFTERBURNER
2Ø B=Ø:FOR I=26247Ø TO 262643 STEP 2
3Ø READ A$:A=VAL("&H"+A$)
4Ø B=B+A:POKEW I,A:NEXT I
5Ø IF B<> 432748 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
6Ø PRINT "FAIRE UN RESET (CTRL A/A ET LE JEU SE CHARGE)"
7Ø ADD=262544:CALL ADD
8Ø DATA 297C,4,152,1FA,4EEC,C,33FC,1ØØ
9Ø DATA 7,F7B2,4EF9,7,F484,2C79,Ø,4
1ØØ DATA 2Ø7C,FE,88CØ,247C,4,1DC,43F9,4
11Ø DATA Ø,47F9,Ø,1ØØ,3Ø3C,145,12D8,16DA
12Ø DATA 51C8,FFFA,4EF9,4,1A,2C79,Ø,4
13Ø DATA 426E,2E,2D7C,4,1BØ,226,4EAE,FD9C
14Ø DATA 2D4Ø,22A,4EF9,4,1AA,4,1B8,Ø
15Ø DATA Ø,4AFC,4,1B8,4,1D2,121,F6
16Ø DATA 4,1D2,Ø,Ø,4,16Ø,2863,2941
17Ø DATA 2E47,7269,666F,23FC,4E71,4E71,1,42Ø
18Ø DATA 879,1,BF,EØØ1,4EF9,Ø,1ØØØ
```

Un JACK'S POKE de 1750frs cette semaine pour :

Frank NAHON, Patrick FUNARO, Cyrille et Eric (400 F. à chacun), Serge BROCKER et Patrick FELDMANN (200 F.), Pierre BOUTAVANT (150 F.), Olivier BALANTZIAN (100 F.), Patrick MERLIN, RUNNY (50 F. à chacun)

A mercredi prochain



DANBOSS & DANBISS



BATMAN

Même Batman y fait 36.15 code JOYSTICK

```
1Ø REM Energie infinie pour BATMAN
2Ø OPTION BASE 1:DIM AA%(1Ø24)
3Ø ADD=VARPTR(AA%(1))
4Ø FOR I=Ø OT 81 STEP 2
5Ø READ A$:A=VAL("&H"+A$)
6Ø POKE ADD+I,A:NEXT I
7Ø CALL ADD
8Ø DATA 42A7,7E2Ø,3FØ7,4E41,2EBC,2,1
9Ø DATA 4DF9,7,6ØØØ,2FØE,2F3C,4,2
1ØØ DATA 4E4D,588F,41FA,22,DCD8,3CFC
11Ø DATA 41F9,588E,2CFC,3Ø3C,4A2E,7ØØ5
12Ø DATA 3CFC,314Ø,314Ø,3CD8,51C8,FFF8
13Ø DATA 3CBC,4EDØ,4E75,21C,3B6,54C
14Ø DATA 57A,F76,14CE,18D6,218,3AA
15Ø DATA 52Ø,1ØA4,1696,16AØ,1AØ2
```



JINX

Jinx comprends plus rien!

```
1 REM Immunité totale pour JINKS
2 REM Version Cassette
1Ø DATA 37,17Ø,249,167,43,165,62,147,213,13
2Ø DATA 145,214,13,1Ø1,174,49,146,135,2Ø4,174
3Ø DATA 1Ø1,146,65,247,81,5,42,75,91,72
4Ø FOR A=272 TO 3Ø1: READ A: POKE A,B-5: C=C+B
5Ø NEXT: IF C<>3546 THEN PRINT "Erreur": END
6Ø PRINT "Insérez la cassette": WAIT 653,1
7Ø POKE 816,16: POKE 817,1: LOAD
```



ISS

...Incroyable Serveur Soystick!!!

```
1Ø Tout à l'infini pour ISS
2Ø ADD=524
3Ø READ C:A=C-1Ø:IF C=3ØØ THEN SYS 524
4Ø POKE ADD,A:ADD=ADD+1
5Ø GOTO 3Ø
6Ø DATA 179,138,143,167,42,96,255,179
7Ø DATA 43,151,252,12,179,12,151,253
8Ø DATA 12,1Ø6,82,87,9Ø,179,56,151,3Ø
9Ø DATA 15,179,12,151,31,15,86,1Ø,14
1ØØ DATA 179,183,151,112,163,179,175
11Ø DATA 151,148,17Ø,179,175,151,155
12Ø DATA 164,151,1Ø,1Ø,17Ø,179,11,143
13Ø DATA 91,86,19,138,3ØØ
```

SPECTRUM

LIVE AND LET DIE

- C'est vrai?
- Non Sean Connery

```
1 REM Fuel et missiles illimités pour
2 REM LIVE AND LET DIE
1Ø DATA 67,2Ø6,55,13Ø,111,18Ø,55,129,176,2ØØ,5,135
2Ø CLEAR 24999: PAPER Ø: BORDER Ø: INK 7: CLS
3Ø PRINT "Introduisez la cassette et tapez une touche."
4Ø PAUSE Ø: LOAD ""CODE
5Ø FOR A=32879 TO 3289Ø: READ B: POKE A,B: NEXT A
6Ø RANDOMIZE USR 32768
```

SPECTRUM

TOTAL ECLIPSE

C'est ki ka dit que ce soft était con, comme la lune??

```
1Ø REM Invulnérabilité sur TOTAL ECLIPSE !
2Ø DATA 38,5,5,39,251,259,38,164,1Ø6,39
3Ø DATA 88,259,2ØØ,69,259,18Ø,55,124,191,55
4Ø DATA 212,191,55,245,184,55,199,191,55,31
5Ø DATA 193,55,228,2Ø3,55,19Ø,189,67,38,55
6Ø DATA 184,189,67,59,55,187,189,2ØØ,97,111
7Ø PAPER BIN: INK 7: BORDER BIN: CLEAR 25999
8Ø POKE 23658,8: LET C=BIN
9Ø Z=C: FOR A=26ØØØ TO 26Ø49: READ B
1ØØ POKE A,B-5: Z=Z+B: NEXT A
11Ø IF Z<>6453 THEN PRINT "Erreur ... ": END
12Ø INPUT "Insérez la cassette <RETURN> ";OK$
13Ø POKE 23624,C: INK C: CLEAR
14Ø LOAD ""CODE 65Ø88: RANDOMIZE USR 26ØØØ
```

AMSTRAD

NETHERWORLD

...A tes souhaits, si tu vas "nethernuer".

```
1Ø REM Vies infinies et Invulnérabilité
2Ø REM Version cassette pour NETHERWORLD de P. FUNARO
3Ø MODE 1:B=Ø
4Ø FOR I=&8Ø TO &AF
5Ø READ A:POKE I,A
6Ø B=B+A:NEXT I
7Ø IF B<>3479 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø POKE &81,Ø:POKE &86,Ø:POKE &8B,Ø:POKE &9Ø,&C9
9Ø POKE &95,Ø:POKE &9A,&3E:POKE &9F,9:POKE &A4,&A7
1ØØ CALL &BD37:MEMORY &3FBF:MODE 1
11Ø LOAD"!",&3FCØ:POKE &415B,&8Ø:POKE &415C,Ø
12Ø CALL &3FCØ
13Ø DATA 62,1,5Ø,191,39,62,61,5Ø,2Ø7
14Ø DATA 37,62,61,5Ø,216,38,62,42
15Ø DATA 5Ø,143,39,62,5Ø,5Ø,2Ø,24
16Ø DATA 62,1Ø1,5Ø,22,24,62,126,5Ø
17Ø DATA 23,24,62,61,5Ø,193,1ØØ,62
18Ø DATA 18Ø,5Ø,227,25,195,Ø,1
```



GUNSMOKE

Tu fais la Gun? De qui Smoke-t-on?

```
1Ø REM VIES INFINIES SUR GUNSMOKE version Disquette de Cyrille et Eric
2Ø ' MODE Ø:BORDER Ø:FOR i=Ø TO 15:READ a$:INK i,VAL("&"+a$):NEXT:DATA Ø,1,5,2,b,e,17,14,d,a,1a,Ø,3,6,Ø,Ø
3Ø OUT &FA7E,1:FOR I=&99A3 TO &99A3+1Ø12:READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE I,A:B=B+A:NEXT
4Ø POKE &99A2,&F3:IF B<>115Ø63 THEN PRINT"PAF ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø CALL &99A2
6Ø POKE &FØ5,12Ø
7Ø CALL &2BCØ
8Ø DATA DD,21,7B,9D,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,4D,9D,5D,CD,91,9C,21,4A,9D
9Ø DATA 35,CA,22,9B,21,4B,9D,35,2Ø,32,DD,E5,21,ØØ,CØ,11,Ø1,CØ,Ø1,FF,3F,36,ØØ,ED
1ØØ DATA BØ,21,5B,98,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,1Ø,2Ø,FØ,CD,ØA,9C
11Ø DATA CD,C7,9C,CD,7Ø,17,CD,B1,9C,DD,E1,F3,21,4C,9D,35,2Ø,1E,21,ØØ,CØ,11,Ø1,CØ
12Ø DATA Ø1,FF,3F,36,ØØ,ED,BØ,21,63,9B,CD,73,9B,21,2Ø,4E,11,ØØ,CØ,Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ
13Ø DATA DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,DD,23,DD,46,ØØ,DD,23,DD,7E,ØØ,32
14Ø DATA C3,9A,DD,23,DD,7E,ØØ,32,AD,9A,DD,23,DD,7E,ØØ,32,B4,9A,32,C6,9A,DD,23,DD
15Ø DATA 7E,ØØ,32,EC,9A,DD,23,DD,7E,ØØ,32,ED,9A,DD,23,22,42,9D,ED,43,4Ø,9D,E5,21
16Ø DATA ØØ,ØØ,59,5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D
17Ø DATA 1Ø,F9,22,45,9D,43,E1,78,32,44,9D,B7,28,Ø7,C5,CD,12,9C,C1,1Ø,F9,ED,5B,45
18Ø DATA 9D,7A,B3,28,ØD,ED,53,47,9D,CD,12,9C,21,FF,FF,22,47,9D,2A,42,9D,ED,5B,4Ø
19Ø DATA 9D,Ø6,ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,B2,9A,E1,D1,Ø6
2ØØ DATA ØØ,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,C4,9A,ED,4B,42,9D,ED,5B,4Ø,9D,21
21Ø DATA ØØ,ØØ,ØA,C5,4F,Ø6,ØØ,Ø9,C1,Ø3,1B,7A,B3,C2,DD,9A,11,ØØ,ØØ,A7,ED,52,C2,87
22Ø DATA 9B,C3,B8,99,ØE,ØØ,ØF,Ø1,1F,ØC,ØA,49,6E,73,65,72,74,2Ø,2Ø,53,69,64,65,2Ø
23Ø DATA 42,2Ø,74,68,65,6E,1F,ØF,ØC,5Ø,72,65,73,73,2Ø,61,6E,79,2Ø,6B,65,79,FF,CD
24Ø DATA C7,9C,3E,Ø1,CD,ØE,BC,AF,47,4F,CD,32,BC,3E,Ø1,Ø6,18,48,CD,32,BC,21,F7,9A
25Ø DATA 7E,FE,FF,28,Ø6,CD,5A,BB,23,18,F5,CD,Ø6,BB,AF,Ø6,ØB,48,CD,32,BC,3E,Ø1,Ø6
26Ø DATA Ø4,48,CD,32,BC,AF,C3,ØE,BC,ØØ,ØØ,ØØ,FB,C3,CØ,2B,ØB,Ø4,Ø1,Ø2,14,Ø9,12,ØD
27Ø DATA 1A,ØC,18,Ø3,Ø6,1Ø,ØF,ØØ,AF,46,23,48,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,1Ø,2Ø,F1
28Ø DATA CD,ØA,9C,C9,CD,7B,9C,F3,21,8D,9B,AF,77,2B,7C,B5,C2,8E,9B,21,ØA,9C,AF,77
29Ø DATA 23,7C,FE,CØ,2Ø,F8,1E,FF,3E,Ø7,ØE,3B,CD,EC,9B,3E,Ø5,ØE,ØA,CD,EC,9B,3E,ØA
3ØØ DATA ØE,ØF,CD,EC,9B,Ø1,E2,Ø4,CD,E6,9B,3E,Ø5,ØE,Ø5,CD,EC,9B,3E,ØA,ØE,ØF,CD,EC
31Ø DATA 9B,Ø1,C4,Ø9,CD,E6,9B,1D,2Ø,D5,21,E1,9B,11,ØØ,ØØ,Ø1,Ø5,ØØ,ED,BØ,C7,Ø1,89
32Ø DATA 7F,ED,49,ØB,78,B1,2Ø,FB,C9,Ø6,F4,ED,79,Ø6,F6,ED,78,F6,CØ,ED,79,E6,3F,ED
33Ø DATA 79,Ø6,F4,ED,49,Ø6,F6,4F,F6,8Ø,ED,79,ED,49,C9,FB,Ø6,ØA,76,1Ø,FD,F3,C9,3A
34Ø DATA 4E,9D,C6,C1,4F,3A,4D,9D,47,CD,3E,9C,D2,8A,9B,3A,4E,9D,3C,32,4E,9D,FE,Ø9
35Ø DATA CØ,E5,AF,32,4E,9D,3A,4D,9D,3C,32,4D,9D,5F,CD,91,9C,E1,C9,D5,E5,79,32,5B
36Ø DATA 9D,32,5D,9D,78,32,59,9D,Ø1,7E,FB,21,57,9D,1E,Ø9,CD,CE,9C,E1,ED,5B,47,9D
37Ø DATA CD,EE,9C,E5,CD,ØA,9D,E1,D1,3A,5Ø,9D,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,51,9D,FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A
38Ø DATA 52,9D,B7,CØ,37,C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,3E,Ø8,CD,25,9D,CD,ØA,9D,3E,Ø7,CD,25,9D
39Ø DATA AF,CD,25,9D,18,1Ø,Ø1,7E,FB,3E,ØF,CD,25,9D,AF,CD,25,9D,7B,CD,25,9D,3E,Ø8
4ØØ DATA CD,25,9D,CD,ØA,9D,3A,5Ø,9D,E6,2Ø,28,F1,C9,C5,Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,Ø6,Ø2
41Ø DATA 11,ØØ,ØØ,1B,7A,B3,2Ø,FB,1Ø,F6,C1,C9,Ø1,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,25,9D,23
42Ø DATA 1D,2Ø,F8,C9,ØC,7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,DD,9C,E6,2Ø,2Ø,F1,C9,ØC,ED,78,77
43Ø DATA ØD,23,1B,ED,78,F2,EE,9C,E6,2Ø,C8,7A,B3,C2,E7,9C,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,FF
44Ø DATA 9C,E6,2Ø,C2,FB,9C,C9,21,5Ø,9D,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,ØD,77,23,3E,Ø5
45Ø DATA 3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø3,C3,8A,9B,F1
46Ø DATA ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF,ØØ,Ø4
47Ø DATA Ø2,Ø3,ØØ,ØØ,Ø7,1Ø,2Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,4C,ØØ,ØØ,ØØ,C1,Ø2,C9,2A,FF,28,43,29
48Ø DATA 2Ø,31,39,38,37,2Ø,41,5Ø,5Ø,4C,45,42,59,2Ø,41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53
49Ø DATA ØØ,Ø8,7Ø,17,EA,25,CE,62,E4,D5,A9,2Ø,4E,ØØ,4Ø,7D,88,45,7A,DB,98,Ø8,6F,7C
5ØØ DATA C9,1F,BB,CA,7F
```


NORTHSTAR

Et c'est qui la star? Cest la PROF qui montre toutes les semaines JOYSTICK Hebdo à ses élèves de Technologie. Merci Evelyne...et que la Nuit Velue soit avec toi...!

```
1Ø REM VIES INFINIES SUR NORTHSTAR version Disquette de Cyrille et Eric
2Ø MODE Ø:BORDER Ø:FOR i=Ø TO 15:READ a$:INK i,VAL("&"+A$):NEXT
3Ø RESTORE 7Ø:FOR I=&AØØØ TO &AØØØ+1Ø8:READ A$:A=VAL("&"+a$):POKE I,A:B=B+A:NEXT
4Ø IF B<>8389 THEN PRINT"BOUM ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø CALL &AØ5F
6Ø DATA Ø,d,1a,1Ø,18,9,12,a,14,f,2,b,4,8,3,6
7Ø DATA 21,ØØ,CØ,11,Ø4,Ø1,CD,3A,Ø3,21,84,Ø3,11,ØD,Ø5,CD
8Ø DATA 3A,Ø3,21,ØØ,CØ,11,1Ø,ØE,CD,3A,Ø3,F3,21,ØØ,CØ,11
9Ø DATA 84,93,Ø1,ØØ,3Ø,ED,BØ,21,9D,28,36,FF,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
1ØØ DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,C3,84,Ø3,7B,3C,32,5F,Ø3,1E
11Ø DATA ØØ,ØE,11,C5,E5,D5,DF,5C,Ø3,D1,E1,24,24,C1,ØC,79
12Ø DATA FE,19,2Ø,EF,14,3A,5F,Ø3,BA,C8,18,E5,66,C6,Ø7,21
13Ø DATA ØØ,AØ,11,ØØ,Ø3,Ø1,6Ø,ØØ,ED,BØ,C3,ØØ,Ø3
```

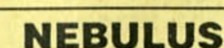


RENEGADE III

- René, mon frère, ne vois tu rien venir?
- Renegade par la fenêtre et René voit rien venir!

```
10 REM  Vies/Energie/Temps infinis pour RENEGADE III
20 REM Pour JOYSTICK HEBDO par Brocker Serge et Patrick Feldmann
30 REM * Version Disquette *
40 REM
50 DATA 3E,C9,21,7B,44,77,ØØ,3E,5Ø,21,4C,2C,77,ØØ,3E,ØØ,Ø43A
60 DATA 21,57,2B,77,21,B3,64,C3,BF,A2,ØØ,BØ,21,6B,A4,5D,Ø6B3
70 DATA 54,13,Ø1,74,83,77,ED,BØ,D9,ØE,89,ED,49,D9,21,ØØ,Ø713
80 DATA Ø6,3E,44,BE,28,Ø3,23,18,FA,23,23,23,5E,23,56,EB,Ø4D1
90 DATA 22,43,A2,CD,44,ØØ,CD,BD,Ø8,D9,Ø1,8D,7F,ED,49,D9,Ø79F
100 DATA 21,86,A2,ØE,FF,C3,16,BD,AF,F5,46,48,23,E5,CD,32,Ø825
110 DATA BC,E1,F1,3C,FE,1Ø,2Ø,F1,Ø6,ØØ,48,CD,38,BC,1E,Ø6,Ø71C
120 DATA 18,Ø8,F3,1E,5Ø,Ø1,7F,FA,ED,49,Ø6,F5,ED,78,1F,38,Ø6E8
130 DATA FB,ED,78,1F,3Ø,FB,1D,2Ø,F1,C9,3E,Ø1,CD,ØE,BC,CD,Ø844
140 DATA 6E,A2,CD,F9,A2,3E,Ø2,32,55,A4,C6,4A,32,5Ø,A4,CD,Ø7E6
150 DATA Ø7,A3,3E,Ø1,21,ØØ,CØ,CD,11,A3,1E,Ø1,CD,76,A2,21,Ø57Ø
160 DATA 59,A4,CD,54,A2,CD,6E,A2,3E,Ø2,21,ØØ,Ø1,CD,11,A3,Ø68Ø
170 DATA C3,FC,A1,D9,Ø1,7E,FA,ED,49,AF,21,Ø7,A3,11,Ø8,A3,Ø81E
180 DATA Ø1,64,Ø1,77,ED,BØ,21,ØØ,A2,11,Ø1,A2,Ø1,DC,ØØ,77,Ø545
190 DATA ED,BØ,Ø1,8D,7F,ED,49,Ø8,D9,Ø1,CØ,F5,ED,78,1F,38,Ø833
200 DATA FB,ED,78,1F,3Ø,FB,ØD,2Ø,F3,CD,F9,A2,E9,3E,1Ø,Ø1,Ø86A
210 DATA 54,7F,ED,79,ED,49,3D,F2,FE,A2,C9,ØE,49,21,74,A4,Ø897
220 DATA 16,ØØ,C3,6F,A3,4F,DD,21,74,A4,DD,7E,ØØ,B9,28,ØA,Ø696
230 DATA DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18,FØ,DD,56,Ø1,DD,5E,Ø2,Ø779
240 DATA DD,46,Ø3,3E,19,93,B8,38,Ø7,7B,8Ø,3D,4F,C3,55,A3,Ø649
250 DATA ØE,18,C5,F5,E5,D5,CD,55,A3,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,ØA2D
260 DATA 47,7C,83,67,1E,Ø1,14,18,DA,3E,4C,32,5Ø,A4,3E,Ø6,Ø4C6
270 DATA 32,55,A4,79,1D,93,32,FD,A3,7B,32,E8,A3,1E,Ø1,4B,Ø6C8
280 DATA C3,7Ø,A3,59,7A,32,49,A4,32,52,A4,22,9E,A3,7B,32,Ø7ØØ
290 DATA 54,A4,79,32,56,A4,11,4C,A4,CD,B8,A3,3A,6B,A4,B7,Ø7C6
300 DATA 2Ø,F4,11,46,A4,CD,A2,A3,11,4C,A4,CD,B8,A3,11,4F,Ø7AA
310 DATA A4,21,ØØ,CØ,18,1E,CD,B3,A3,11,4A,A4,CD,B8,A3,21,Ø726
320 DATA 6B,A4,CB,6E,28,F3,C9,Ø1,4Ø,A4,18,ØB,Ø1,28,A4,21,Ø622
330 DATA 6B,A4,18,Ø3,Ø1,F1,A3,ED,43,EA,A3,1A,47,C5,13,1A,Ø6CF
340 DATA Ø1,7E,FB,F5,ED,78,87,3Ø,FB,FA,DØ,A3,F1,ØC,ED,79,ØA56
350 DATA Ø6,Ø8,1Ø,FE,C1,1Ø,E6,Ø1,7E,FB,11,ØØ,ØØ,C3,F1,A3,Ø6B5
360 DATA ØC,ED,78,ØD,1B,ED,78,F2,F1,A3,7A,B3,C2,EC,A3,11,Ø913
370 DATA ØØ,ØØ,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,7A,B3,CA,1B,A4,ED,78,Ø64E
380 DATA F2,ØA,A4,E6,2Ø,C2,FE,A3,C3,25,A4,ØC,ED,78,ØD,ED,Ø9ØØ
390 DATA 78,F2,1B,A4,E6,2Ø,C2,17,A4,21,6B,A4,ED,78,FE,CØ,Ø8FF
400 DATA 38,FA,ØC,ED,78,77,ØD,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,Ø732
410 DATA 1Ø,2Ø,E9,C9,ED,78,F2,4Ø,A4,C9,Ø3,ØF,ØØ,ØØ,Ø1,Ø8,Ø6Ø1
420 DATA Ø2,4A,ØØ,Ø9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,2A,FF,ØØ,19,14,Ø1AB
430 DATA Ø6,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØØ6
440 ligne=1:adr=41468
450 FOR loop1%=1 TO 39
460 somme=Ø:FOR loop2%=1 TO 16
470 READ byte$:byte=VAL("&"+byte$):POKE adr,byte
480 somme=somme+byte:adr=adr+1:NEXT loop2%
490 READ verifies$:verifies=VAL("&"+verifies$)
500 IF verifies<>somme THEN PRINT"Erreur en ligne: ";ligne:END
510 ligne=ligne+1:NEXT loop1%
520 MODE 2:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(7);"Inserez la disquette orginale de RENEGADE III et presse une touche"
530 CALL &BBØ6:CALL &A286
```

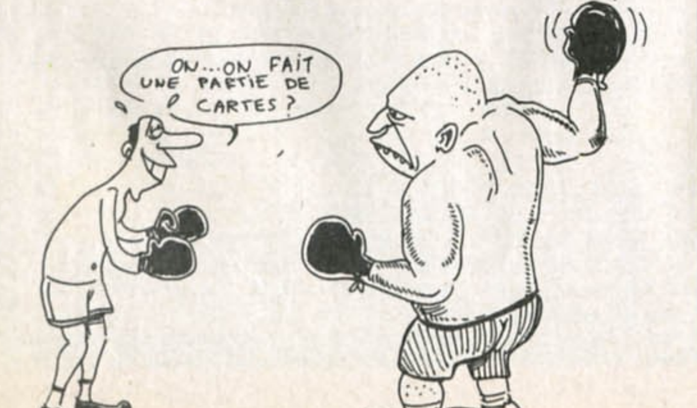


NEBULUS

-Nebulus?
- Non nez bouché!

```
10 REM Vies infinies pour NEBULUS
15 REM version Disquette
20 MEMORY 32768:MODE Ø
30 LOAD"NEBLOAD.BIN"
40 FOR I=1 TO 6:READ A
50 POKE &3Ø+(I-1),A
60 NEXT I
70 POKE &8172,&CD:POKE &8173,&3Ø
80 POKE &8174,Ø:CALL 33024
90 DATA 33,2,39,133,54,ØØ,2Ø1
```



La plupart des trucs et astuces que nous donnons peuvent fonctionner sur l'ensemble des machines. Essayez-les, vous aurez souvent de bonnes surprises.

AMSTRAD

DIZZY

Si vous désirez faire une pause, il vous suffit de taper "THANKS". Alors, Dizzy disparaît et vous pouvez ainsi utiliser les touches Z,X,K et M pour vous déplacez dans les différentes salles. Pour reprendre la partie, il vous suffit de taper sur la barre d'espacement afin d'enlever la pause.

BEDLAM

En mode un joueur, lorsque vous vous faites tuer, vous pouvez accéder à un menu qui vous permet de redéfinir les touches du curseur. Appuyez sur la touche "COPY" et vous réapparaîtrez à l'endroit où vous venez de mourir.

DARK FUSION

Pour avoir:
-Les vies infinies:
POKE &7CB,Ø
-L'energie infinie:
POKE &194Ø,&A7

BATMAN

Pour avoir les vies infinies:
POKE &1C9Ø,ØØ

GRYZOR

Pour avoir les vies infinies:
POKE &1526,&A7

PACLAND

Pour avoir les vies infinies:
POKE &4053,Ø
POKE &3528,Ø

COMMODORE

BARBARIAN II

Appuyez sur la touche "COMMODORE" pendant vos combats avec les monstres. Ainsi vous n'aurez aucun gnomes à tuer.

CHICAGO'S 3Ø

Pour avoir:
-Les vies infinies:
POKE 8821,234
POKE 8822,234
POKE 8823,234
-L'invulnérabilité:
POKE 8742,234
POKE 8743,234
-Exécution :
SYS 2ØØ64

AMAUROTE

Pour avoir :
-Un tir continu :
POKE 24938,32
- Un tir infini :
POKE 24959,Ø
- Energie infinie :
POKE 1619Ø,Ø
- Nombre de tableaux à faire pour finir le jeu :
POKE 12345,Nb

PRO SKATEBOARD SIMULATOR

Pour avoir le temps infini:
POKE 37Ø1,96
POKE 56576,1Ø3
SYS 28416

KATAKIS

Pour avoir des vies infinies:
POKE 13999,173
POKE 141Ø3,173
Execution :
SYS 2261

SPECTRUM

ARKANOID

Ecrire MAAAAH et appuyez sur la barre d'espace. Nous resterons au même endroit où l'on vient d'être tué.

OUT OF THIS WORLD

Pour avoir les vies infinies:
POKE 267Ø4,Ø

SALAMANDER

Pour avoir les vies infinies:
POKE 48288,Ø

FUTURE KNIGHT

Pour avoir l'énergie infinie:
POKE 31683,Ø

DARK FUSION

Pour avoir:
-Les vies infinies:
POKE 48279,Ø
POKE 5Ø4Ø8,Ø
-L'energie infinie
POKE 52Ø39,167
POKE 54168,167

ATARI

SDI

Au tableau des high-scores, tapez "ALERIC". Maintenant, vous pouvez allez vous ballader dans les endroits les plus secrets de votre Atari.

SKWEEK

En appuyant simultanement sur les touches CONTROL+V et ensuite plusieurs fois sur espace (le nombre dépend du tableau), on change de tableau.
(Patrick MERLIN)

THE REAL GHOSTBUSTER

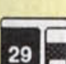
-Papa! J'peux aller au ciné avec des copains?
-Tu vas voir quoi?
-SOS Fantômes! C'est super génial!
-Et ça coute combien le ciné?
-37 Francs...
-Hein?! Mais ça va pas ou quoi! 37 Francs... Va plutôt jouer à THE REAL GHOSTBUSTER, c'est pareil et en plus tu joues.
-Tous bas: "RADIN!". On peut pas avancer dans ce putain de jeu! Tu créves à chaque fois!! C'est vrai quoi!
-Et les vies infinies, tu connais pas?! Et Ginette, vas me cherchez MUTIL!!!
-Oui chérie!!!!
-Bon, regarde fiston, tu vas chercher la séquence 53 6C ØØ ØØ et tu la remplace par....
-Par 6Ø Ø2 ØØ ØØ !
-Mais!! Comment tu sais ça??
-T'es plus bon à rien Ppa. J'l'avais déjà trouvé depuis longtemps!!!
-Ah bon..., c'est Joystick Hebdo qui va être content.
-Pour sûr, je leur ai envoyé plein de trucs!! Eh Ppa remue toi un peu...
-Pffffff.... On verra bien. Allez au pieu!!
-Tu l'as déjà dit ça, dans le numéro 27. Et plus tu radottes!!
(RUNNY)

TARGHAN

Chercher avec DISKDOCTOR ØØ14ØØ14ØØ14 et quelques 12 secteurs après, trouver 1BØØØØØØ13 le tout dans le fichier P.VAR Secteur 12 ligne 27Ø Colonne 8.
Les 5 octets qui suivent le 13 représentent les 5 objets que le personnage possède.
Pour remplacer les objets actuels par d'autres de votre choix, remplacer le numéro correspondant à celui que vous désirez modifier par un nouveau qui est dans la liste suivante :
Ø1 boule de feu
Ø1 clé jaune
Ø3 collier du dragon
Ø4 potion de vie
Ø5 l'opposé
Ø6 shaken (étoile japonaise)
Ø7 rond
Ø8 petit coffre
Ø9 jarre : surprise
ØA fiole jaune faisant devenir petit
ØB fiole rouge
ØC coupe en or
ØD livre : contre l'effet de la surprise
ØE parchemin vierge
ØF livre
1Ø livre + 11 étoiles
(Olivier BALANTZIAN)

RAFFLES

Sauvegarder une partie (NOM)
Pour avoir 2ØØ vies à la partie sauvegardée, éditer NOM.STO



puis :
Secteur Ø : Remplacer 7Ø 58 7Ø Ø3 par 7Ø 58 7Ø C8
Secteur 5 : Remplacer 4C 4D 5Ø 51 Ø3 par 4C 4D 5Ø 51 C8
Remplacer 4C 4D 5Ø 51 Ø3 par 4C 4D 5Ø 51 C8
(Olivier BALANTZIAN)

AMIGA

AIRBALL

Une bidouille d'enfer qui se réalise avec un éditeur de mémoire (type monitor-c) :
-<S 3ØØØØ ØØ ØØ ØØ
-<S 3Ø2ØØ ØØ ØØ Ø1
éditer l'adresse 3ØØ84 et mettre Ø15Ø
-b 3ØØØØ (CHK=F55B568Ø)

Pour avoir des vies infinies : éditer l'adresse 15Ø et mettre 21FC 4E71 4E71 3AA8 31FC 4E71 3AAC 4EF5 Ø6ØØ

Pour ne plus se casser la bulle: éditer l'adresse 15Ø et mettre 31FC 4E75 3A18 4EF8 Ø6ØØ
->S 3ØØØØ ØØ ØØ ØØ
->S 3Ø2ØØ ØØ ØØ Ø1.
(Pierre Boutavant)

BEAM

Encore une bidouille d'enfer qui se réalise avec un éditeur de mémoire (type monitor-c) :
-L tribun 3ØØØØ
Noball collision : éditer l'adresse 3971C et mettre 6ØØØ

No killer stones : éditer l'adresse 386EØ et mettre 6ØØØ

No beam collision : éditer l'adresse 38192 et mettre 6ØØØ
Choix du niveau : éditer l'adresse 3CØ56 et mettre une valeur hexadécimale de Ø à 1A.
-S tribun 3ØØØØ 3EE6C
(Pierre Boutavant)

ACTION FIGHTER

Au début du jeu, prendre comme nom : ZBACKDOOR pour avoir des vies infinies.
(Pierre Boutavant)

HAWKEYE

Tapez au début de la partie "VALSSPELER".

TARGHAN

LA FORET DE LUNECLARE : Sortir - déposer clé - remonter dans la forêt - en haut, droite - Droite - tuer - droite - sauter dessus trou - Sauvegarde éventuel (s'agenouiller devant statue de Ganfald - Droite jusqu'à corde.
5ème partie dans notre numéro 33

PRISON
(AMIGA / ATARI)

Solution complète de **Frank NAHON** qui est la STAR de la semaine.

Au début du jeu , vous vous trouvez dans un endroit calme et paisible mais cela ne va pas durer. Allez chercher la carte qui se trouve en (3), pour cela, fouillez le corps du Zombi, ensuite allez en (4), fouillez le corps du Zombi qui s'y trouve prenez la montre et attachez là à votre poignée. Vous avez maintenant l'heure. Allez en (5) et introduisez la carte dans la porte, elle s'ouvre. Vous êtes maintenant en (6 plan 2). Allez en (7), combattez le robot à coup de pieds, une fois que vous l'avez détruit, fouillez la caisse rouge, vous avez la fiche code. Retournez en (6) et introduisez la fiche code dans la fente de la porte, elle s'ouvre à nouveau, vous accédez alors à de nouveaux Tableaux (plan 3): Allez directement en (14-15), fouillez le placard à gauche de la fenêtre, vous trouvez un détonateur, coupez le fil rouge. Fouillez maintenant le placard à droite de la fenêtre pour trouver la bombe, prenez là et partez la déposer en (16), devant les décombres qui bouchent la porte. Rendez vous maintenant en (11) et (12) où vous trouverez un diamant et une cravate en fouillant les lits à droite de l'écran. Une fois ces objets en votre possession, faite une ronflette dans la même salle. Retournez en (16) et passez maintenant par la porte ouverte, vous êtes maintenant au (plan 4). Allez en (19), vous avez devant vous le Mal-aimé. Echangez avec lui le diamant contre le jeton, en suite allez en (18) et attendez 21 H. A 21 H, allez en (17), déposez la cravate et prenez la planche et rendez vous au (25), posez la planche au bord du fossé et sautez, suivez en (26), mettez le jeton dans la machine, prenez la destination centre ville puis ramassez le ticket, donnez le ticket au contrôleur qui se trouve dans la salle voisine et rentrez dans le train. Après ce long voyage, vous vous retrouvez dans le centre ville (plan 5). allez prendre le revolver (29) et la fiche code (32). entre temps vous rencontrerez sûrement le Mal-aimé, donnez lui votre arme pour obtenir des informations. Poursuivez en (35) (Pour cela servez-vous de la fiche qui débloque le passage) puis en (36) pour prendre la fiche n°3. Elle vous sert à ouvrir l'autre porte, juste à côté de la salle n°33. Prenez maintenant le plan n°6. Allez en (43-44), tuez le robot et prenez le cerveau pour le donnez au Droïde qui se trouve en (38) et allez en (39), prenez l'ascenseur et allez en (50-51). Prenez l'ascenseur et allez en (53), vous trouvez la 1ére du vaisseau d'évasion. Allez ensuite en (47) et fouillez la poubelle, vous trouvez la seconde partie. Allez en (45) et donnez la fiche code 3 au Mal-aimé. Attention, il se peut que le Mal-aimé ne soit pas présent au rendez-vous. Dans ce cas, il vous faut reprendre la partie au niveau du (plan 5) (il est préférable d'avoir fait au préalable une sauvegarde). Le Mal-aimé va vous donner le code pour ouvrir la porte de la banque. Entrez dans la banque puis dans le coffre, prenez la pièce qui s'y trouve et allez au téléporteur (11). Introduisez la pièce dedans, vous arrivez dans des nouveaux tableaux (plan 7). Vous êtes en (41). Allez directement en (63) prendre le détonateur et armez le, ensuite posez le dans chaque salle où se trouvent plusieurs mines (58) attendez à chaque fois qu'elles explosent, cela vous permet de passer. (Plan 8) : Vous êtes en (64). Ne vous occupez de rien mais prenez l'ascenseur en (70). Une fois au 1er étage, prenez l'ascenseur en (71). Vous êtes alors au 2éme étage (Plan 9) en 72. Allez directement à la grille en (74) et ouvrez là, entrez et prenez la 1ére porte. Plan 10 : vous êtes en (77), détendez-vous, les ennemis deviennent plus coriaces. Allez baisser la manette en (79). En (82) se trouve une nouvelle partie de vaisseau, prenez la ainsi que le gant dans la caisse rouge en (81) qui vous sert à neutraliser le champ magnétique en (80). Allez en (83-84). Vous êtes stoppé par un robot qui vous demande de lui rapporter un objet. Prenez le téléporteur dans la même salle (Attention, le téléporteur en (85) est en panne). (Plan 11) (88) : Prenez le bout de fer en (91) et enlevez grâce à lui le volant en (90). Allez en (93) et mettez le volant sur la vice puis tournez le. Le gaz mortel qui se trouvait en (94) a disparu. Allez en (98) et fermez 3 clapets (tirez 3 manettes) puis attendez que le Mal-aimé rentre dans le 4éme trou et tirez la dernière manette. Attendez qu'il négocie sa libération puis laissez le sortir. Il vous donne un objet. Retournez en (92), prenez le téléporteur et donnez cet objet au robot (Plan 10: 83-84). Il vous laisse passer en (86-87). Là, vous trouverez une clé et une partie du vaisseau. Reprenez une nouvelle fois le téléporteur et allez en (89). Ouvrez la porte grâce à la clé. Vous êtes maintenant dans la salle (99)



du (plan 12). Prenez le gros rocher et posez le sur la planche en ou (101) puis, allez en (109) et prenez la botte. Posez la sur la planche en 101 et allez en (103-104) prendre le somoloïde de démarrage et donnez le au robot en (110-111). Puis donnez lui le polymère qui est dans le même salle ainsi que le plasma (112-113). Il vous donnera un vaccin contre la peste, prenez aussi la pièce en bronze toujours en (112-113) et donnez le vaccin au malade (105). Sortez puis revenez en (105), le malade a disparu mais laisse une partie du vaisseau. Allez chercher la clé en (115) et donnez la pièce au douanier (116) puis tuez les 4 robots du pont (117) et ouvrez la porte (118). (Plan 13) : Très simple, très propre : prenez toutes les ordures que vous trouverez et apportez les à la poubelle vivante (120), vous obtiendrez ainsi de sa part un laisser passer. Prenez le téléporteur en (122). Vous arrivez en (126) (plan 14). Prenez le Guide touristique (127) et Allez en (128).

LISTE DES OBJETS

Fil	Porte	Cerveau	Nourriture	Clé	Manette 1	Guide
Branche	Bijou	Bank	Ennemi	Vaisseau	Manette 2	Fin
Carte	Livre	Pièce	Ascenseur	Téléporteur	Manette 3	
Montre	Fossé	Vaisseau	Affiche	Porte	Botte	
Porte	ticket	Ennemi	Ascenseur	Volant	Robot	
Porte	Nourriture	Médaillon	Ascenseur	Rondelle	Polymère	
Fiche code	K 7	Ascenseur	Chalumeau	Pince	Pièce	
Arrivée	Arme	Ascenseur	Ascenseur	Clapet	Plasma	
Nourriture	Bar	Vaisseau	Pince	Gaz	Nourriture	
Nourriture	Sans issue	Arrivée	Ascenseur	Tuyau	Clé	
Diamant	Fiche code	Sécurité	Fusible	Téléporteur	Péage	
Cravate	A Block	Café	Grille	Pile	Pont	
Bombe	Ascenseur	Mines	Nourriture	Téléporteur	Arrivée	
Détonateur	B Block	Sans issue	Manette	Rocher	Poubelle	
Décombres	Droïde	Supplies	Porte	Porte	Ordures	
Planche	Ascenseur	Combustible	Gant	Porte	Téléporteur	
Boite	Disk	Fusible	Vaisseau	Porte	Ordures	
Mal Aimé	Téléporteur	Détonateur	Robot	Solomoïde	Corde	
Lit	Usine	Entrée	Téléporteur	Nourriture	Manette	
Nourriture	Nourriture	Feuille	Téléporteur	Malade	Arrivée	

C'EST GAGNE !!!!

PS:(Plan 12): Pour allez en (110-111), baisser la manette en (107) ainsi que celle qui se trouve en (108) et remontez les pour revenir.

Tout les numéros indiquer sur les plans représentent des objets. Tous ne serviront pas forcément pour arriver à la fin puisqu'ils ne sont pas tous cités dans la solutions. Ils ne sont là que pour vous induire en erreur.



L'ambition des athlètes venus de tous les coins du monde atteint son apogée dans ces championnats. Car c'est là que se réunit le meilleur de l'élite sportive mondiale pour cette occasion unique au cours de leur vie de concourir pour les titres les plus prestigieux connus de l'homme.
Désormais, Epyx vous offre la chance de participer avec les meilleurs sportifs mondiaux dans les huit disciplines qui
THE GAMES™
SUMMER EDITION
mettront à l'épreuve votre courage et vos prouesses jusqu'à leur limite absolue!
Il vous faut démontrer grâce et rapidité. Vous aurez besoin d'être d'une précision redoutable et il vous faudra des nerfs d'acier. Vous devrez montrer force, endurance, compétence artistique et physique. Et par dessus tout, vous devrez posséder la volonté et la détermination de gagner!
CBM64
IBM PC
1988 Epyx Inc. Tous droits réservés. Epyx est une marque déposée sous le No. 1195270. Ecrans provenant des versions CBM64 et IBM PC. Les graphiques peuvent varier sur d'autres ordinateurs.
Fabriqué et distribué sous licence issue par Epyx Inc., par U.S. Gold Limited, 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, Angleterre B6 7AX.
CBM64
La conquête de la médaille d'or a commencé.
Huit événements passionnants et éprouvants se dressent entre vous et l'apogée de la gloire sportive! Sur la piste, alliez votre rapidité, force et rythme dans la course explosive des HAIES. Prenez ensuite part à une épreuve spectaculaire de pure puissance humaine en disputant la plus longue distance du LANCEMENT DE MARTEAU. Et puis, lancez-vous au firmament dans le SAUT A LA PERCHE. Détendez-vous pour passer par dessus cette barre presque impossible!
Rattrapez votre souffle. Nous voilà partis pour le hall de gymnastique et les ANNEAUX. Une discipline unique dans laquelle contrôle et force sont de toute première importance. Et puis, les spectaculaires BARRES PARALLELES A DIFFERENTIS NIVEAUX, l'événement des dames au ruban blue.
IBM PC
CBM64
Le SPRINT CYCLISTE SUR VELODROME vous trouvera plongé dans un rude combat physique et psychologique. Et peut-être l'événement le plus éreintant de tous — le PLONGEON AU GRAND PLONGEOIR. Il va vraiment falloir vous préparer psychologiquement pour celui-là!
Et enfin le TIR A L'ARC. Du calme. Il vous faut une vision précise et un bras assuré. Le seront-ils assez pour vous faire remporter encore une autre médaille?
CBM64
Ne manquez pas la suite! Bourrée d'événments sportifs d'hiver!
• Huit événements éprouvants
• Cérémonies d'inauguration et de clôture
• Option à plusieurs joueurs ou jeu contre l'ordinateur
IBM PC
IBM PC
EPYX®
Disponible dès aujourd'hui pour: PC IBM & Compatibles • Disponible très bientôt pour: Amstrad CPC Atari ST